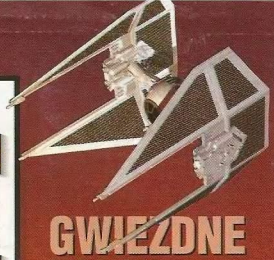
3/98

DIRECT X - NOWA EPOKA

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

Świat Gier Komputerowych



GWIEZDNE WOJNY A SPRAWA POLSKA

LONGBOW 2

HEAVY GEAR

DARK EARTH

FINAL LIBERATION

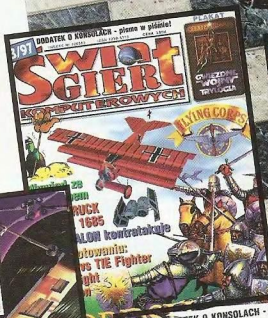
rady i porady:
QUAKE 2
AGE OF EMPIRES
ATLANTIS - THE LOST TALES
THE CURSE OF MONKEY ISLAND

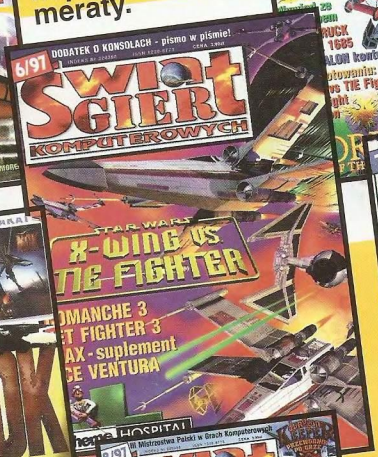
SUBCULTURE

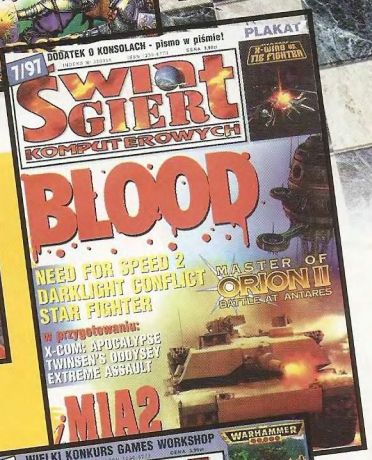
ISSN 1230-8773
03 >
9 771230 877984

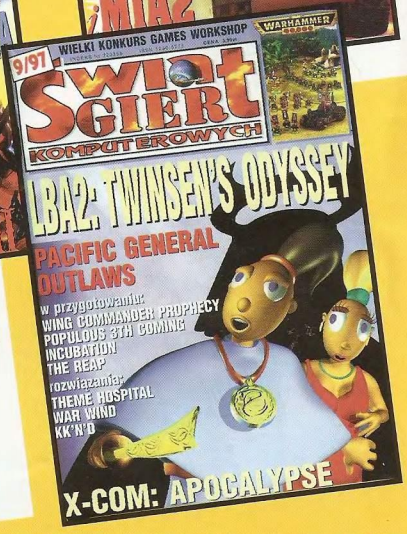
NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.









ZAGRAJ Z NAMI!

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 3/98 (63)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Sławski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Adam Gregrowicz
Kamil Klamrowski
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

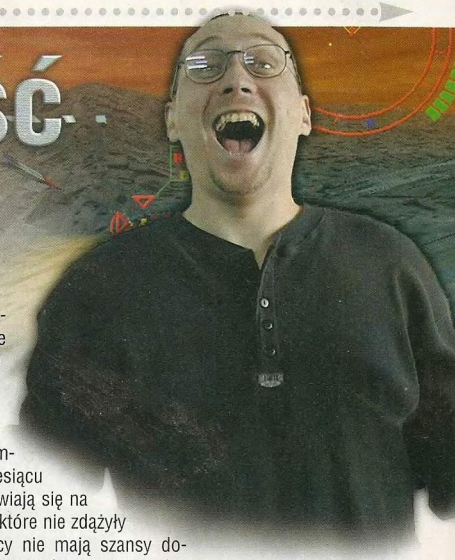
KONTO:
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć

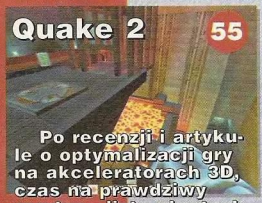


W marcu jak w garncu - jak wiecie, to ludowe powiedzenie odnosi się do pogody i wiele w nim prawdy, gdyż miesiąc ten cechuje chyba najbardziej kapryśna aura w roku. Żeby było śmiesznie, porzekadło to można odnieść również do rynku gier komputerowych, gdyż dokładnie w tym miesiącu robi się tu istny galimatias. Nagle pojawiają się na sklepowych półkach rzeczy opóźnione, które nie zdążyły wyjść na Gwiazdkę, zaś do Wielkanocy nie mają szansy doczekać, bądź takie, które miały być premierami świątecznymi z kwietnia, ale mimo wszystko ukazują się już w marcu. Oczywiście, wszystko to dzieje się na wariata, w ostatniej chwili, często powodując niebezpieczne balansowanie na krawędzi, co szczególnie uwidacznia się na gruncie polskim, gdzie rynek i tak jest już wystarczająco rozchybotany przez opóźnienia wynikłe na przykład z zatrzymania transportu kompaktów na granicy, niewydrukowania na czas polskich instrukcji czy po prostu niedostarczenia pudełek - czyli rzeczy prozaicznych. W rezultacie gracze domagają się zapowiadanych nowości, a zamiast nich pojawiają się tytuły równie dobre, ale zgoła nieoczekiwane.

I tak w tym numerze miała się pojawić recenzja Hellfire'a, dodatku do Diablo, która jednak nie ukazała się na rynku w obiecanym terminie z przyczyn technicznych. Inaczej było z grą Fallout, rewelacyjnym rolplejem, który teraz podbija serca i umysły graczy z krajów zachodnich. Otóż miał on pojawić się w Polsce równolegle z premierą europejską, ale w końcu zadecydowano, iż gra ta wyjdzie u nas w wersji polskojęzycznej i premierę przełożono o dwa miesiące później, z lutego na kwiecień. To oczywiście pomysł wspaniały, ale czekający na ten hit zapewne znajdują się już na granicy załamania nerwowego. Natomiast nawet nas zaskoczyło terminowe wydanie Longbowa 2, hitu tego numeru, a także Heavy Geara - wspaniałego następcy Mechwarriorów. Jak będzie z premierami polskich przebojów, grami Target oraz Książę i tchórz, nie wiemy do ostatniej chwili, choć tytuły te zdążyliśmy już przetestować, a recenzje zamieścić w tym numerze. Pozostaje nam mieć tylko nadzieję, że kiedy czytacie te słowa, wszystko wypadło pomyślnie i wspomniane gry są dostępne w sklepach bez żadnych opóźnień.

Jak widzicie, kompletna zadyma. Na szczęście marzec nie trwa cały rok (tego chyba nikt by nie wytrzymał) i kiedy się skończy, wszyscy odetchniemy. A do tego czasu proponuję zagrać w którąś z proponowanych przez nas gier - niektóre z nich naprawdę są tego warte.

SPIS TREŚCI



ZAPOWIEDZI

10th Planet 8
Anno 1602 11
Chill 13
Confirmed Kill 13
Descent FreeSpace 9
Dominion 10
Intervention 10
iPanzer 44 12
Jagged Alliance 2 10
Micro Machines 3 9
Motorhead 9
Outwars 12
Riot: Mobile Armor 8
Spearhead 12
X-Fire 11

RECENZJE

Andretti Racing 37
Blade 44
Dark Earth 20
Daytona USA Deluxe 41
F1 Racing Simulation 36
Final Liberation 26
Goosebumps: Attack of the Mutant 43
Heavy Gear 18
iF22: Persian Gulf 42
Jack Orlando 40
Jane's Fighters Anthology 40
Kick Off 98 34
Książę i tchórz 32
Longbow 2 14
NBA Action 98 39
Oddworld: Abe's Odysee 30
Puma World Football '98 35
Sega Touring Car Championship 41
Seven Kingdoms 28
SubCulture 24
Take No Prisoners 33
Target 22
The Deeper Dungeons 42
The Shadow of the 3rd Moon 45
Virtua Fighter 2 38

RADY I PORADY

Age of Empires 60
Atlantis: The Lost Tales 62
Quake 2 55
The Curse of Monkey Island 52
S.O.S. 66
S.O.S. - skrzynka kontaktowa 63
Triki 68
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Beat 2000 71
DirectX 74
IntelliMouse TrackBall 72
PC TopGear 72
Profesor Henry 71
Web news 70

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
„Gwiezdne wojny" a sprawa polska 78
Hity 80
Kantyna 82
Konsola 84
Listy 6
Między nami, graczami 81
Ogłoszenia drobne 92
Polemika 76
Retro 86
Tawerna 83

Tabelka ocen

wyróżnienie (przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry (logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania (od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena (od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

cena na polskim rynku

Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

OBCY: PRZEBUDZENIE

Prawidłowa odpowiedź to „Obcy - Decydujące Starcie".
Nagrody ufundowane przez dystrybutora filmu, firmę Syrena Entertainment Group, otrzymują:

BOLEWSKI TYMOTEUSZ (Bydgoszcz)
GAWLIK JERZY (Gryfice)
MARCINIAK MICHAŁ (Szczecin)
RODZEWICZ PIOTR (Mieścisko)
STANKIEWICZ JACEK (Białystok)

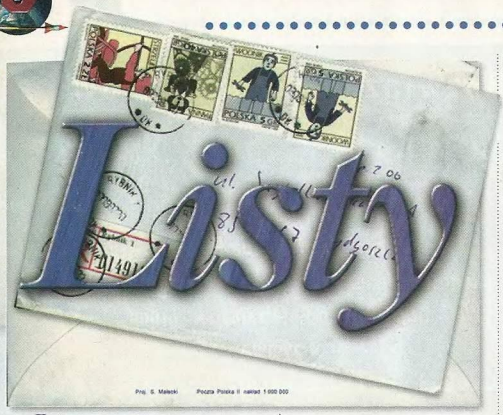
Nagrody prześlemy pocztą.

ŚGK w cyberprzestrzeni
http://www.sgk.com.pl

Zwycięzcą kolejnego, szóstego już konkursu WWW został:
MAREK SZEWCZYK
(Tychy)
Otrzymuje on rocznąprenumeratę ŚGK

SPROSTOWANIE

W numerze 2/98 omyłkowo na okładce oraz w spisie treści pojawił się błędny tytuł „The Course of Monkey Island". Powinien on oczywiście brzmieć: „The Curse of Monkey Island". Za literówkę przepraszamy.



Ledwie co skończyliśmy jedną polemikę, a tu najwyraźniej szykuje się następna. List od Radosława jest prowokacyjny (ale nie „celowo prowokacyjny") i moim zdaniem, dotyka jeszcze wrażliwszej struny, niż wypowiedź Machineguna, zaś list Marcina porusza dokładnie ten sam temat, ale jakby z innej strony, reagując na postawione wcześniej zarzuty. Zobaczcie zresztą sami.

Producenci softu na nasze ukochane maszynki zapomnieli chyba o pomysłach, fabule i klimacie gry. Ewolucja poszła w stronę poprawy grafiki, animacji i muzyki. Powstają programy, które wymagają coraz lepszego sprzętu, a co za tym idzie - coraz większych pieniędzy wydawanych przez nas na ten sprzęt. Ja wiem, że w Polsce sytuacja wygląda inaczej niż na świecie, gdzie ludzie są bogatsi i mogą sobie pozwolić na wiekse wydatki, ale przy obowiązujących trendach i na zachodzie Europy zabraknie w końcu pieniędzy na unowocześnianie komputerów co dwa miesiące. Firmom nie pozostanie nic innego, niż znowu zadbać o fabularną stronę swych produktów. Lecz póki co, oglądamy wciąż coraz to nowsze RTS-y i domowe różniące się od siebie tylko grafiką. Nikt nie chce wprowadzać produktów nowych, niespotykanych do tej pory. Wszyscy boją się strat finansowych. To dlatego oglądamy ciągle nowe części starych przebojów (średnio kilkanaście tytułów na rok); nie są one postępowe w treści, a zachęcają do kupna jedynie swym wyglądem i tytułem.

Wszystko to jest doprawdy godne pożałowania i mam nadzieję, że to się zmieni w miarę szybko (choć teraz bajerowanie grafiką wchodzi nawet do moich ukochanych strategii i mój P120 będę musiał wyrzucić na złom) i że nie będziecie otrzymywać ode mnie takich listów, a tylko peany pochwalne na Waszą cześć.

Radosław Górka
Nakło

W ciągu ostatnich kilkunastu lat gry komputerowe przeszły podobną ewolucję, jak kino w ciągu ostatniego stulecia, a literatura od czasów starożytnych cywilizacji! Bo czyż można pod względem technicznym porównać dzisiejsze filmy interaktywne z grafiką z ZX Spectrum? Oczywiście, że nie. Dlaczego o tym piszę? Otóż gdy uświadomiłem sobie powyższe fakty, zrozumiałem, że sytuacja gracza komputerowego wcale nie jest taka zła, a co najważniejsze - będzie się stale poprawiać! Do niedawna myślałem sobie: przed pięcioma laty gry wyglądały tak, a dziś tak, więc co to będzie za kolejne pięć lat, i za kolejne, i kolejne - tego po prostu nie można sobie wyobrazić! A teraz myślę, że można, że istnieje pewna granica postępu technicznego. Granica ta zostanie osiągnięta wówczas, gdy obraz oglądany na monitorze będzie dokładnym odwzorowaniem rzeczywistego świata - myślę o czymś w rodzaju obrazu telewizyjnego wysokiej rozdzielczości. Nie wiem, kiedy do tego dojdzie, ale myślę, że raczej prędzej niż później. A gdy już dojdzie - będzie pięknie! Skończy się pogoń za tanim efekciarstwem (bo wszystkie gry będą musiały być efektowne) i znów największą uwagę będzie się przywiązywać do treściowej zawartości gier. Poza tym zdecydowanemu zahamowaniu ulegnie sprzętowy „wyścig zbrojeń", co oczywiście pozytywnie wpłynie na zawartość portfeli graczy. Wówczas też coś takiego jak klasyka gier zacznie funkcjonować w taki sam sposób, jak klasyka powieści czy filmu. Moim skromnym zdaniem, ten proces zresztą już się rozpoczyna w ramach niektórych gatunków. Przygodówki typu „Tonstruck" czy „Discworld 2" już dziś wyglądają niemal jak filmy animowane i naprawdę nie sądzę, żeby grafikę podobnych gier można było w przyszłości tak znacząco poprawić, aby wspomniane pózycje wyglądały przy nich rzeczywiście brzydko. Większy problem tkwi w tym, iż gry komputerowe są wciąż jeszcze rozrywką tylko pewnej stosunkowo wąskiej grupy osób, nieporównywalną z zasięgiem oddziaływania literatury i kina. Mam jednak nadzieję, że i to się zmieni i gry staną się pełnoprawnym elementem ogólnoświatowej kultury masowej.

Marcin Leśniakiewicz
Sucha Beskidzka

Nie skomentuję powyższych wypowiedzi, gdyż doskonale się uzupełniają. Poza tym liczę, że jeśli coś tu zostało niedopowiedziane, to zechcecie to dopowiedzieć sami. Przejdźmy zatem do innych listów. Oto głos innego Czytelnika, który kontynuuje wątek poruszony miesiąc temu przez Jacka Chudzickiego:

Zwracam się do Was z pewnym problemem. Otóż bardzo chciałbym sobie kupić grę (na PC) pt. „I have no mouth and I must scream", „Zork Nemesis" lub „Shivers 2". Problem polega na tym, że nie mogę nigdzie tych gier dostać (byłem w 11 sklepach z grami komputerowymi i dzwoniłem do różnych firm wysyłkowych - nie mają tych pozycji). Czy możecie mi podać, gdzie te gry kupić? Czy dystrybutor by mi sprzedał tylko jeden egzemplarz? Czy możecie mi podać jakieś adresy?

Marek Mrozek
Warszawa

Coraz częściej otrzymujemy listy tego typu i przyznam się, że nie wiem, co z nimi począć. Nie możemy na nie wszystkie odpowiadać na naszych łamach, tak jak nie możemy uruchomić specjalnej linii informacyjnej, a to z dwóch powodów - po pierwsze, nie znamy asortymentu wszystkich sklepów w Polsce, zaś po drugie, po prostu nie mamy tylu ludzi, miejsca w ŚGK i wolnego czasu, aby pomóc wszystkim proszącym.

Jeśli mam być szczery, to właśnie tu pojawia się kwestia reklam, która tak szeroko omawiana jest kilkadziesiąt stron dalej. Nikt o tym tam nie wspomniał, ale przecież reklamy nie muszą dotyczyć tylko nowych produktów. Mogą także informować o pozycjach starszych, na przykład podanych w ofercie jakiegoś sklepu wysyłkowego. Niestety, sklepów takich jest w Polsce jak na lekarstwo, a te, które są, widać reklamują się za mało ekspansywnie (dowodem na to są właśnie podobne listy). Nawet sami dystrybutorzy nie bardzo dbają o przypominanie starszych tytułów, nie mówiąc o tym, że z reguły nie zamawiają gier starszych lub takich, które już wyczerpały swój nakład (!), nakręcając sprężynę kolejnymi nowościami, co przecież w rezultacie obraca się przeciw nim samym.

Wiem, że swoją wypowiedzią mogę spowodować burzę, zwłaszcza wśród dystrybutorów i właścicieli sklepów z softwarem, ale to doprawdy nienormalne, żeby oczekiwać, iż to my odwalimy za nich całą robotę. Proszę spojrzeć na rynki zachodnie - tam handlowcy znają wartość reklamy i wiedzą, że nie może ona mieć charakteru symbolicznej akcji, ale być częścią kompleksowej i profesjonalnej promocji, która w sposób całkiem wymierny potrafi przełożyć się na ilość sprzedanych egzemplarzy. I nie dotyczy to tylko nowości, ale także gier starszych, które powinny być cały czas obecne w ofercie polskich firm dystrybutorskich. To właśnie byłoby normalne.

Oczywiście, nie łudzę się, że moja wypowiedź od ręki wszystko zmieni, ale liczę - więcej nawet, jestem pewien - że rynek ten kiedyś w końcu się unormuje. Oby tylko nie było za późno dla niektórych graczy i dla wielu uwielbianych przez nich gier.

Dziękuję Wam, że na łamach ŚGK przedstawiliście opis do gry „Shadows Over Riva". Po uważnym przeczytaniu go, a naprawdę czytałam z zapartym tchem, stwierdziłam, że gra jest świetna. Jeszcze w tym samym dniu obleciałam wszystkie sklepy z grami, ale niestety nigdzie jej nie znalazłam. Przeczytałam jeszcze raz wstęp do opisu i teraz dopiero się domyśliłam, że gra chyba nie jest wydana na PSX, a ja taką właśnie konsolę posiadam. Niedawno grałam w „Blood Omen: Legacy of Kain" na PSX, a w wymaganiach nie wszględniliście, że na taką konsolę też jest ta gra. Szkoda, że w ogóle pomniejszył się dodatek konsolowy i w związku z tym proszę, żebyście chociaż bardziej szczegółowo podawali wymagania na poszczególne tytuły. Będę czekała z niecierpliwością (jeżeli mój list opublikujecie) czy gra „Shadows Over Riva" jest dostępna na PSX, a na razie pozostaje mi tylko wypytywać o nią w sklepach i u znajomych.

Agnieszka Goncerz
Zgorzelec

Niestety, „Shadows Over Riva" nie istnieje w wersji na PSX, ani na żadną inną konsolę i zapewne istnieć nie będzie. Podobnie jak druga część trylogii, gra ta została wydana wyłącznie na PC (choć pierwsza część obejmowała także wersję na komputery Amiga). Zresztą nawet pecetowcy w Polsce raczej w nią nie pograją, gdyż jak dotyczchas wciąż jeszcze „SOR" nie ma u nas legalnego dystrybutora i pozostaje co najwyżej prywatny import z Niemiec (gdzie gra powstała). Nie będę już powtarzał tego, co napisałem wcześniej, przy okazji poprzedniego listu, ale to naprawdę żal, że TAKIE gry przechodzą nam koło nosa tylko dlatego, że ich dystrybucją nikt nie chce się zająć. Żeby nie zadrażniać, już nawet nie wspominam o wersji polskojęzycznej, bo to byłby już szczyt marzeń.

Drugi problem, który poruszyłaś, to wzmiankowanie w metkach pełnych informacji o recenzowanych grach. Przyznam, że długo rozważaliśmy tę kwestię na redakacyjnym kolegium, omawiając wszelkie za i przeciw i doszliśmy do jednoznacznych wniosków. Jak wiesz, zasadniczo skupiamy się na grach komputerowych, zakładając, że to właśnie one są naszym podstawowym tematem, natomiast wszelkie inne pozycje, np. konsolowe, mogą się pojawić jedynie w formie dodatku lub osobnej rubryki. Dodatek zamknęliśmy z kilku powodów, a głównym był fakt, że sytuacja już się znormalizowała i na rynku istnieje kilka pism specjalistycznych, zaś nasza akcja przestała być koniecznością (podobnie kiedyś zrezygnowaliśmy ze sklepu wysyłkowego). Natomiast rubryka istnieje i na razie rezygnować z niej nie zamierzamy. To właśnie tam - i tylko tam - znajdziesz konkretne pozycje konsolowe; w głównej części pozostaniemy przy temacie gier komputerowych, poprzestając na wymienianiu wymagań komputerowych. Oczywiście, nie jesteśmy niereformowalni i jeśli zajdzie taka potrzeba, dostosujemy się do rynku i zmienimy tę zasadę, jednak na razie pozostaniemy przy swoim.

Chciałbym się dowiedzieć, w jaki sposób mógłbym nabyć Wasz pierwszy numer?

Sebastian Lachmider
Sosnowiec

Zdaję się, że mieliśmy już przyjemność na tej stronie - dlatego właśnie się dziwię, że zadajesz to pytanie, będąc naszym stałym Czytelnikiem. Przecież nie raz już pisałem w „Listach", że numeru pierwszego na składzie nie mamy i mieć nie będziemy. Jedyne, co możesz zrobić, to dać ogłoszenie w naszym piśmie i cierpliwe czekać na odpowiedź, licząc, że znajdzie się ktoś, kto zechce Ci odstąpić swój egzemplarz.

Pewna dziewczyna dzwoniła do mnie w sprawie ogłoszenia (kupno gry „Aladdin"), które ukazało się w numerze lutowym SGK. Czy możliwe na swoich łamach zaapelować do niej (nie znam jej imienia ani nazwiska), żeby zadzwoniła ponownie? Z góry dziękuję.

Wojciech Spytek
Raciechowice

Moglibyśmy i właśnie to czynimy. Nie podaję publicznie Twojego numeru telefonu, choć o to prosiłeś, gdyż nie chcę sprawić Ci kłopotów (ktoś mógłby Cię męczyć potem głupimi żartami). Jeśli dziewczyna zatelefonowała do Cie raz, zna numer i na pewno sobie poradzi.

Mam pewien problem. Otóż bardzo chciałbym ściągnąć screeny z gier konsolowych. Próbowałem robić zdjęcia obrazu telewizyjnego (gry), ale zawsze zmarnowałem kliszę. Eksperymentowałem na Pegasusie, Sega Mega Drive, SNES i Jaguarze. Błagam o wskazówkę.

Rafał Dziemiak
Stargard Gd.

Do tej sztuczki potrzebujesz digitizera. Popytaj w sklepach ze sprzętem elektronicznym, choć od razu uprzedzam, że dobry digitizer jest drogi i jeśli potrzebujesz go jedynie do zabawy, to odradzam jego zakup.

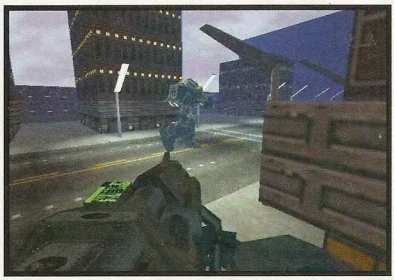
P.P.

PS. W tym miesiącu gry komputerowe przyznajemy dwóm osobom (trudno byłoby wyróżnić tylko jedną z nich), a owymi szczęśliwcami są oczywiście **Radosław Górka** i **Marcin Leśniakiewicz**. Otrzymują oni nagrody za celne i nietuzinkowe uwagi dotyczące rynku gier oraz jego przyszłości. Gratulujemy, nagrody prześlemy pocztą.

RIOT: MOBILE ARMOR

PC

Wydawca: Microsoft



Riot: **Mobile Armor** to kolejny po ***Blood 2*** produkt firmy **Monolith**, który wykorzystuje jej wielce obiecujący engine zwany DirectEngine. Jakkolwiek bardzo wydajny, jest on też wyjątkowo wymagającym partnerem, jeśli chodzi o sprzęt. By móc w pełni rozkoszować się grafiką programu, 3DFx lub inna szybka karta graficzna będzie Ci po prostu potrzebna jak mysz w Windows. Praca bez niej, tudzież zabawa, będzie męczarnią.

Akcja programu rozgrywa się na planecie Cronus. Występują tam bogate złoża mineralne, które długi czas eksploatowane były przez konsorcjum Cronium Mining. Niezadowolonym w tej historii okazał się niejaki Gabriel, tajemnicza postać, która szybko doprowadziła do wybuchu rewolucji. Przeżarte korupcją konsorcjum rozpadło się na dwie rywalizujące grupy. Rozpoczęła się wojna.

Riot: Mobile Armor jest o tyle wyjątkowy, że pozwala grać na dwa sposoby: z i bez pancerza. Ten pierwszy nie różni się zbytnio od obecnych na rynku strzelanin 3D, natomiast ten drugi... Wyobraź sobie, że znajdujesz się 10 metrów nad ziemią, chroniony przez potężny pancerz robota przypominającego znane wszystkim MechWarriory. Do wyboru masz zresztą cztery takie roboty, każdego z nich możesz zaś wyposażyć w różne upgrade'y: lepszą broń, przyspieszenie ruchu lub mocniejszy pancerz. Nie ma jednak nic za darmo i dlatego wpierw będziesz musiał wykonać jakieś trudne zadanie lub odkryć jakiś sekret. Tylko czasami uda Ci się zdobyć coś na wrogu.

Wielką atrakcją gry jest jej wyjątkowa „interaktywność" - choć przyznaję, że jest ona dość jednostronna. Maszerując ulicami miasta w swoim potężnym pancerzu możesz narobić nie lada szkód: rozbić zaparkowane samochody, poprzewracać autobusy, wdeptać w sam środek spanikowanego tłumu... O ile mi wiadomo, nie ma tu czegoś takiego jak mandat, możesz więc czuć się w miarę bezpieczny. W każdym razie zawsze możesz wysiąść ze swojego pojazdu i powiedzieć, że to nie Ty zrobiłeś. Albo dokonać transformacji swego pancerza w swego rodzaju opancerzony samochód i dać nogę. Przyznasz, że możliwości jakie stawia przed Tobą **Riot** są doprawdy zdumiewające.

Riot: Mobile Armor pojawić ma się w sklepach w drugim kwartale tego roku, sądzę więc, że będziemy mieli jeszcze okazję, by coś napisać o tej niewątpliwe atrakcyjnej grze.

10TH PLANET

PC

Wydawca: Virgin

Możliwość pilotowania statków kosmicznych, które po części sam budujesz to rzecz dość intrygująca. Możliwość taką proponuje nam **10th Planet**, zapowiadana na pierwszy kwartał tego roku nowa gra firmy **Bethesda**, która tym razem (po całej serii rolplejów) postanowiła rozprawić się z Obcymi. W rzeczy samej atakują oni nie tylko Ziemię, ale i cały Układ Słoneczny. Dla Ciebie oznacza to dodatkowy ból głowy, gdyż na Twoich barkach spoczywa także planowanie strategicznej obrony. Poświęcić kopalnie na Marsie, by ratować stację naukową na orbicie Jowisza? A może na odwrót? Decyzja należy do Ciebie.

W przeważającej części **10th Planet** jest jednak symulacją i to taką, przy której czujesz krew płynącą w Twoich żyłach. Walczysz nad powierzchnią planet, w przestrzeni kosmicznej i w pasach asteroidów. Zobaczysz olbrzymie statki Obcych, potężne stacje bojowe i ponad 80 planet i księżyców. Wspaniałe efekty wizualne, rozbłyski wybuchów i równie dobra oprawa dźwiękowa dopełniają reszty.

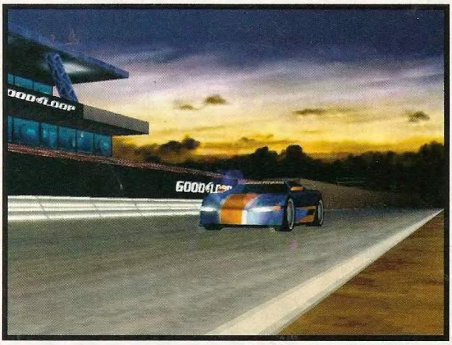
MICRO MACHINES 3 PC

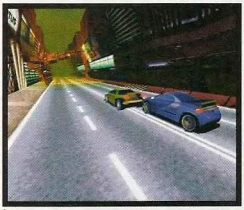
Wydawca: Codemasters

Malutkie samochodziki, które z taką odwagą pokonywały kolejne tory w ***Micro Machines 1 & 2***, szykują się właśnie do trzeciej odsłony. W **Micro Machines 3** po raz pierwszy zobaczysz w pełni trójwymiarowe tory (wśród nich jest stół bilardowy oraz stół zastawiony do śniadania...), otrzymasz kluczyki do 32 pojazdów - w tym łódek, olbrzymich ciężarówek i zmieniających kształt samochodów - oraz będziesz miał możliwość wypróbowania na swych przeciwnikach kilku rodzajów broni. Autorzy gry nieskromnie sugerują, iż najlepszy jest olbrzymi młot, który wywołuje trzęsienia ziemi, choć pole siłowe i miny także są niczego sobie. Kwestię, co wybrać, pozostawiamy nierozwiązaną do czasu, gdy gra trafi w nasze ręce.

MOTORHEAD PC

Wydawca: Gremlin Interactive





W niektórych grach jedyne co się liczy to prędkość Twojego bolidu oraz szybkość działania karty graficznej zainstalowanej w Twoim systemie. Do tej grupy z pewnością należy **Motorhead**, zapowiadany na wiosnę nowy program firmy **Gremlin**. Bierzesz w nim udział w zawodach, które w niedalekiej przyszłości organizować będzie Transatlantycka Liga Szybkości. Nie masz broni, oszustwa nie wchodzą w grę, jedyna rzecz, którą możesz zrobić to szybko jechać. Proste. Pamiętaj jednak, iż komputerowi zawodnicy są tu wyjątkowo sprytni, zaś czekających Cię sześć tras nie należy do najłatwiejszych. Dodam jeszcze tylko, że przed startem dobrze byłoby się zaopatrzyć w kartę chipsetem PowerVR, 3Dfx lub Riva 128. Dopiero wówczas poczujesz, iż na liczniku masz ponad 200 km/h.

DESCENT FREESPACE PC

Wydawca: Interplay

Descent jest prawie tak stary, jak strzelaniny 3D - ukazał się bowiem niedługo po tym, jak ***Doom*** wprawił świat w ekstazę. Teraz, kilka lat później, **Parallax Software**, po raz wtóry korzystając z błogosławieństwa firmy **Interplay**, znów przystąpił do pracy nad swoim największym przebojem. **Descent FreeSpace** ukazać ma się wiosną tego roku, ale jakżeż inny będzie to **Descent**. Nie uświadczysz w nim żadnych kopalni, tunelów, ani grot. Ich miejsce zajęła przestrzeń kosmiczna, którą przemierzasz pilotując aż osiem różnych statków, zarówno myśliwców jak i bombowców. Wyposażono je w różnego rodzaju uzbrojenie, zaś w miarę upływu czasu pojawiać się też będą bardziej zaawansowane systemy walki. Głównym magnesem gry wcale nie jest jednak uzbrojenie Twoich statków, lecz fakt iż bierzesz udział w kosmicznej batalii. Żeby wszystko było jasne dodam jeszcze, iż ludzie i sprzymierzona z nimi humanoidalna rasa walczą tu z inteligentnymi owadami, to zaś jest wyśmienitym powodem, by kazać Ci latać przez kilkanaście misji i strzelać przy tym na lewo i prawo do wrogich statków. Innymi słowy do klubu X-Wingów i Wing Commanderów zmierza właśnie trzeci członek - **Descent**. Na zakończenie dodam jeszcze, iż znajduje się on w planach wydawniczych firmy CD Projekt.

DOMINION

PC

Wydawca: Eidos Interactive

Rynek strategii czasu rzeczywistego jest tak zatłoczony, że aż nie chce się wierzyć, iż wciąż powstają nowe. A jednak. **Ion Storm**, firma założona przez renegatów z ***Id Software*** (wśród nich jest także jeden z twórców ***Quake'a*** - John Romero), planuje wydać w najbliższej przyszłości cały pakiet gier. Jedną z nich jest **Dominion**, program, o którym już wspominaliśmy dawno, dawno temu - w numerze 5/97. Wówczas był on (program) własnością firmy ***7th Level***, został jednak sprzedany panu Romero i dlatego wydaje go właśnie **Ion Storm**.

Co się tyczy fabuły gry, ciska Cię ona w sam środek wojny toczonej przez cztery rasy: Ludzi, Bendian, Darkenów i Skorpian. Jak zwykle, każda z nich ma określone wady i zalety. Darkenowi są na przykład najcięższej uzbrojeni, ale medal w szybkości poruszania się należy już do Skorpian.

Największą niespodzianką gry jest fakt, iż w odróżnieniu od innych RTSów, zarządzanie gospodarką jest tutaj elementem drugoplanowym. Najważniejsza jest walka, która wygląda w **Dominion** lepiej niż w jakimkolwiek produkcie konkurencji. Dość powiedzieć, że do animacji ruchu poszczególnych jednostek stworzono ponad 95000 klatek. A dodaj jeszcze do tego skalowane pole gry i możliwość zabawy w rozdzielczości do 1280x1024 punkty. Podoba się? Bo mnie bardzo.

JAGGED ALLIANCE 2

PC

Wydawca: Virgin

Miłośnicy ***Jagged Alliance*** już wkrótce mogą się spodziewać drugiej części tego programu. Gra, opatrzona dość prozaicznym tytułem **Jagged Alliance 2**, pod względem samego pomysłu w niewielkim tylko stopniu będzie się różnić od oryginału. Diabeł leży jednak w szczegółach i w nich to możesz spodziewać się największych zmian. Czeka na Ciebie ponad 50 nowych postaci, nowe rodzaje broni, opcje gry w czasie rzeczywistym i w turach, możliwość korzystania z różnego rodzaju pojazdów, oraz misje nocne. Zupełnie odjazdowo wygląda proces tworzenia komanda. Odbywa się to z pomocą strony webowej, na której znajdują się odnośniki do internetowego sklepu z bronią, adresy najemników, oraz specjalny kwestionariusz. Twoje odpowiedzi na zadane w nim pytania oceniane są przez komputer, po czym przydziela Ci on odpowiednią metkę. Cały proces jest prosty i zabawny, a kończy się stworzeniem Tobie tylko właściwej postaci.

INTERVENTION

PC

Wydawca: Interplay

Długo oczekiwana trzecia część ***Populousa*** dopiero co rozpoczęła swoją boską krucjatę, a już szykuje jej się groźny rywal. Co prawda ma się on ukazać dopiero jesienią tego roku, niemniej jednak wygląda poważnie. Jego twórcą jest firma **Cryo,** zaś sam konkurent zwie się **Intervention**. Program ten z miejsca wyniesie Cię na wyżyny intelektu i mocy - jesteś Boską Istotą, której rola polega na tworzeniu i doglądaniu nowych światów. Zadanie niełatwe zwłaszcza, gdy pomyśli się, iż podobnych Tobie bóstw może być setka... tylu właśnie bogów może bowiem uczestniczyć w internetowej zabawie. Musisz więc zmierzyć się z przeciwnościami losu i konkurencją, i sprawić, by liczba Twoich wyznawców nigdy nie malała.

ANNO 1602

PC

Wydawca: Ocean

Anno 1602 to pięknie wydana strategia czasu rzeczywistego, w której kierujesz losami nowo założonej kolonii. Jest rok 1602, do brzegu pewnej hipotetycznej wyspy przybił zaś właśnie galeon wyładowany kolonistami. Ty jesteś ich szefem. Widok, jaki rozciąga się przed Twoimi oczami jest cudowny - dopracowane do najdrobniejszych szczegółów, trójwymiarowe pole gry, grafika wysokiej rozdzielczości, animowane postaci - słowem obraz jak z raju. Rzecz w tym, że trzeba go odpowiednio zagospodarować. Miasta, kopalnie i pola uprawne - wszystkiego razem ponad 60 różnych lokacji - to filary, na których oprze się ekonomia Twojego państwa. Bez niej nie masz co liczyć na wygraną, gdyż w przeciwieństwie do innych (w zasadzie wszystkich) strategi czasu rzeczywistego, w **Anno 1602** o zwycięstwie w pierwszym rzędzie decydują handel i dyplomacja. Jeśli zaś myślisz, że uda Ci wygrać tocząc nieustanne boje, to źle myślisz. Prowadzenie skutecznej walki, a pamiętaj że wszystko tutaj rozgrywa się w czasie rzeczywistym, wymaga natężenia całej uwagi, nie jesteś jednak w stanie zadbać wówczas o rozwój ekonomiczny swojej kolonii. W rezultacie czeka Cię ruina gospodarcza i totalna klęska. Taki pesymistyczny dla konkwistadorów obraz malują przedstawiciele firmy **Sunflowers**, która jest producentem gry i nie ma powodu, by im nie wierzyć (co jednak może się zmienić, gdy gra trafi w nasze ręce). Innymi słowy, by grać w **Anno 1602** trzeba być bardziej pacyfistą, niż następcą Francisca Pizarra.

Spośród wielu zalet **Anno 1602**, na szczególną uwagę zasługuje interfejs gracza. Otóż nie uświadczysz w nim żadnych statystyk, ani rozwijanych menu, gdyż wszystkie potrzebne informacje znajdziesz wprost na głównym (i mam nadzieję jedynym) ekranie gry. Innymi słowy **Anno 1602** możesz rozpocząć bez zaglądania do podręcznika, co według mojej skromnej opinii powinno być cechą każdej gry.

Anno 1602 po raz pierwszy pokazany został światu w trakcie ubiegłorocznych targów w Atlancie, później prezentowany był także na londyńskim ECTSie. W obydwu przypadkach cieszył się bardzo dużym zainteresowaniem. Jest to zresztą zrozumiałe, gdyż sama wizualna oprawa gry stanowi dla niej wyjątkową reklamą.

W nowej roli

Douglas Adams, autor znanej trylogii w pięciu częściach „Autostopem przez galaktykę" kończy właśnie prace nad swoją pierwszą grą komputerową. Nazywa się ona Starship Titanic i jak wieść niesie ma to być przygodówka z mnóstwem obiektów, na których będziesz mógł poklikać myszką.

Dla RAFu

DID, twórca rewelacyjnego F22 ADF pracuje obecnie nad nowym systemem treningowym dla RAFu. Chodzi w nim o to, by nauczyć pilotów właściwego użycia i wykorzystania sterowanych laserem bomb. Brzmi nieźle, a co z grami?

Podstępny cios

Microshaft Winblows 98 to system-parodia, a mówiąc wprost kpina z zapowiadanej na ten rok nowej wersji Windows. Twórcą tego dzieła jest firma Parroty Interactive, która umieściła w nim następujące komponenty: Winblows Exploder (przepastna biblioteka bugów i komunikatów o błędzie), The Roll Ahead (gra w której możesz Być Jak Bill) oraz Billagotchi (odpowiednik Tamagotchi z tą małą różnicą, że swoję zwierzątko karmisz tutaj pieniędzmi).

Nowe gry

Microsoft ogłosił ostatnio listę swoich produktów na ten rok. Wśród nich znalazły się: Age of Empires 2, Monster Truck Madness 2, przeznaczony tylko do gry w internecie Asheron's Call, Baseball 3D, Golf 1998 Edition, Motocross Madness, Revenge of Arcade, Urban Assault, Ultra Corps i Spitfire. Listę zamyka Tilt - nowy gamepad, który reaguje nie tylko na naciśnięcie klawisza, ale i na ruch rąk gracza.

X-FIRE

PC

Wydawca: Virgin

Na odległej planecie dwie frakcje walczą ze sobą na gruzach starożytnego imperium. Purytanie uważają, iż tylko nowoczesna technika może im pomóc. Genetycy z kolei odrzucają ją jako rzecz z gruntu niebezpieczną. Żadna ze stron nie może zdobyć wyraźnej przewagi. Konflikt trwa.

Ten niezbyt optymistyczny scenariusz stanowi kanwę najnowszej gry firmy **Sirtech,** zatytułowanej **X-Fire**. Program ten przypomina ***Diablo*** i podobnie jak dzieło ***Blizzarda***, posiada bardzo mocno rozbudowany system gry w sieci. W odróżnieniu od ***Diablo*** akcja **X-Fire** rozgrywa się jednak nie tylko w podziemiach, ale i na powierzchni planety, w statkach kosmicznych, zamkach i grotach. W sumie wszystko to mieści się w dwóch sporych kampaniach, po ukończeniu których możesz zasiąść do wspomnianej wcześniej sieci lub wygenerować sobie swój własny teren gry.

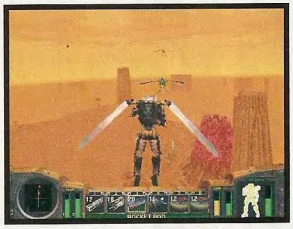
OUTWARS

PC

Wydawca: Microsoft

Ludzie mają prawo mówić o ataku z zaskoczenia zważywszy, iż kości, które brali za zwykłe kości, ożyły nagle i dały nam porządny wycisk na jednej z odległych planet naszej galaktyki. Ale przecież właśnie nawiązaliśmy kontakt z pierwszą inteligentną rasą - należy się cieszyć, nie jesteśmy we wszechświecie sami. Jaka szkoda, że nie jesteśmy...

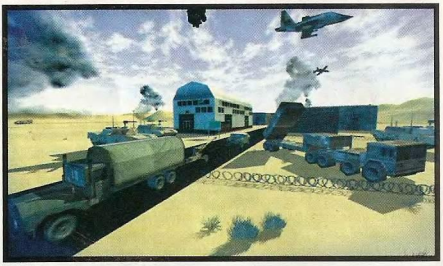
Ten z gruntu optymistyczny scenariusz stanowi zwięzłe streszczenie nowej gry firmy **Singletrac**, zatytułowanej **Outwars**. Wcielasz się w niej w postać nieustraszonego dowódcy kosmicznych marines, Twoim celem jest zaś powstrzymanie inwazji Hydrans (to te kości). Masz na to jakieś 25 scenariuszy, w których strzelając, biegając, latając, czołgając się i wydając rozkazy swoim podkomendnym walczysz z coraz silniejszym oporem przeciwnika. Choć brzmi to dość zawile, **Outwars** wydaje się kryć w sobie spore pokłady dobrej zabawy w stylu ***Starship Troopers***. Poczekamy i sprawdzimy. **Outwars** pojawi się dopiero jesienią tego roku, wydawcą gry jest zaś **Microsoft**.



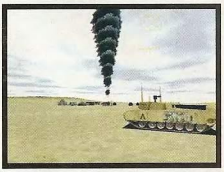
SPEARHEAD

PC

Wydawca: BMG

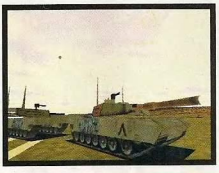


Spearhead to niezwykle realistyczna symulacja czołgu M1A2 Abrams, która jeszcze w tym miesiącu ma trafić do sklepów. Choć informacja o tej grze dotarła do nas w ostatniej chwili, na dodatek bardzo okrojona, wiemy jednak, iż program ma dysponować fotograficznej jakości grafiką oraz bardzo dokładnym fizycznym modelem zachowania się czołgu w trakcie walki. Do tego dochodzi jeszcze nieźle dopracowana strategia walki Twojego przeciwnika - obojętnie czy będą to Rosjanie, czy Amerykanie - oparta na najnowszych opracowaniach w tej dziedzinie. Atrakcją **Spearhead** jest także



i to, iż do gry przez internet może się włączyć 18, a nie jak zwykle do tej pory bywało, 16 osób.

Wydawcą programu jest firma **BMG Interactive**, która w szybkim terminie planuje też wydać edytor misji oraz zestaw nowych pojazdów. Wśród nich znajdzie się inna amerykańska legenda, czołg średni M60 Bradley, co jest raczej przyjemną wiadomością. Żeby tylko wszyscy tak robili...



iPANZER 44

PC

Wydawca: Interactive Magic

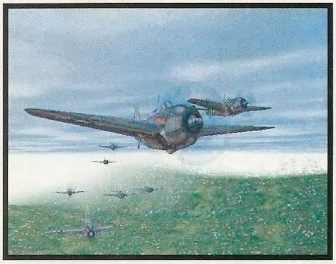
Co byś powiedział na przejażdżkę rosyjskim T34/85, niemieckim Panther G albo amerykańskim Shermanem? Właśnie nadarza się okazja - lada dzień ma się ukazać najnowsza gra firmy **Interactive Magic** zatytułowana **iPanzer 44** - szkoda byłoby więc nie skorzystać. Akcja programu rozgrywa się w roku 1944 i obejmuje dwa ważne wydarzenia, które miały wówczas miejsce: operację Bagration (radziecka ofensywa na Białorusi) i niemieckie uderzenie w Ardenach.

Jak zwykle w programach **Interactive Magic** nacisk położono na realizm gry oraz zachowanie prawdy historycznej. Dodatkową atrakcją **iPanzer 44** może być też to, iż możesz tu dowodzić pojedynczym czołgiem, plutonem, a nawet całą kompanią. W tym ostatnim przypadku będziesz miał pod kontrolą nie tylko czołgi, ale i artylerię, lotnictwo oraz piechotę.

CONFIRMED KILL

PC

Wydawca: Eidos Interactive



Od czasu, gdy po raz pierwszy zagrałem w ***X-Wing vs TIE Fighter***, opcja sieciowania stała się dla mnie obowiązkowym punktem każdej szanującej się gry. Co więcej, dochodzą nas słuchy o coraz większej liczbie symulacji przeznaczonych tylko do gry on-line. Jednym z nich jest **Confirmed Kill**, produkt połączonych sił firm **Eidos Interactive** i **Total Entertainment Network.**

Akcja gry osadzona została w latach II Wojny Światowej, do wyboru masz zaś bogaty zestaw zarówno historycznych, jak i hipotetycznych scenariuszy. Równie okazale wygląda zestaw trzynastu samolotów, za sterami których będziesz mógł zasiąść. Wśród nich znalazły się takie legendy przestworzy jak A6M5 Zero, Ju-87G2 Stuka, P-38J Lightning, Il-10, czy Spitfire MK.5. Ponadto tuż po premierze gry ma się ukazać specjalny dodatek obejmujący kolejnych kilkanaście samolotów. Wówczas do grona już wymienionych dołączą między innymi P-47N Thunderbolt, Spitfire Mk. XVI i Yak-3. Myślę, że takie bogacto samolotów zadowoli najwybredniejszych nawet miłośników lotniczych symulacji.

Ale nie tylko to. Także wizualna strona gry prezentuje się wyśmienicie. W przeważającej części jest to zasługa programistów, którzy zrezygnowali z pośrednictwa bibliotek graficznych, takich jak na przykład Direct 3D. Zamiast tego engine gry odwołuje się wprost do hardware'u i stąd bierze się tak jakość, jak i płynność grafiki w CK.

Choć **Confirmed Kill** jest grą on-line, to jednak wciąż nie wiadomo ilu ludzi będzie mogło w nią grać. Po części wynika to z filozofii jej twórców, którym zależy nie tyle na upchaniu jak największej liczby graczy w pojedynczej misji, co na tym, by każdy z nich dobrze i bezstresowo się bawił. Innymi słowy możesz liczyć na wspaniałą i nie haczącą się grafikę.

Choć nie do końca wiadomo, czy **Confirmed Kill** pojawi się w Polsce, to jednak wiemy, iż gdyby tak się stało, zasługa będzie po stronie firmy Mirage.

Wizja dla wszystkich

Dereck Smart, pomysłodawca i twórca Battlecruisera 3000AD ogłosił niedawno, iż jego umiłowana gra nic nie kosztuje. Innymi słowy każdy kto ma ochotę może „ściągnąć" ją sobie z internetu za darmo. W ten dość niekonwencjonalny sposób Dereck postanowił umożliwić wszystkim graczom wgląd w wizję, nad którą pracował 7 lat. Cóż, szkoda, że inni twórcy gier tak nie robią. Inna sprawa, że mało który program wzbudził tyle dyskusji co właśnie Battlecruiser 3000AD, który w momencie premiery nie nadawał się praktycznie do gry. Dopiero cała seria patch-ów postawiła go jako tako na nogi, nie uratowało to jednak nadszarpniętej reputacji gry, ani też nerwów jej twórcy.
www.bc3000ad.com

Po raz wtóry Rampage

Leonard i Bubba, dwójka sympatycznych bohaterów Redneck Rampage otrzymała właśnie zielone światełko na powtórny odstrzał kur. Mają tu uczynić już na wiosnę w grze zatytułowanej Redneck Rampage Rides Again. Sceneria gry jest nowa, ale chore poczucie humoru jej autorów pozostało niezmienione

Wreszcie

Nie uwierzę dopóki nie zobaczę, ale przed chwilą otrzymaliśmy cynk, iż Stracraft trafi pod koniec lutego do produkcji. Kto wie, może gdy będziesz czytał te słowa świat będzie już owładnięty gorączką gry? Chciałbym bardzo żeby tak było.

CHILL

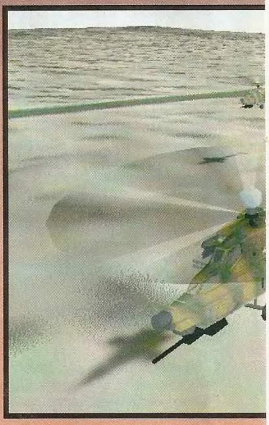
Wydawca: Eidos Interactive

Jak dotąd nie spotkałem się z grą, której tematem byłaby deska snowboardowa. Jednak czemu nie? Temat dobry jak każdy inny, a kto wie, może nawet lepszy, bo świeży i dziewiczy. Z podobnego założenia wyszła chyba firma **Eidos Interactive**, gdyż do niej właśnie należy **Chill** - „symulacja" jazdy, tudzież zjazdu, snowboardem. Gra oferuje Ci trzech zawodników, z których każdy może założyć trzy różne deski. Później czeka Cię już tylko szalona jazda w dół po najbardziej stromych stokach. Po drodze możesz zaliczyć dodatkowe, ukryte zjazdy w trakcie których trochę sobie poskaczesz, a jeśli będziesz szybki, to kto wie, możesz nawet uciekniesz przed lawiną... Wszystko to rozgrywa się w tempie nie mniejszym niż 30 klatek/sekundę, na brak adrenaliny nie będziesz mógł więc narzekać.

Chill zapowiadany jest na drugi kwartał tego roku, ale nie wiem, czy można wierzyć w tę informację. Śniegu wówczas nie ma, w razie czego nie będziesz mógł więc nawet potrenować.

Longbow 2

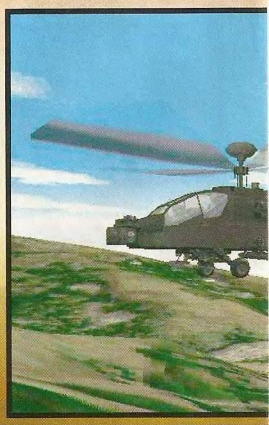
Wśród symulatorów lotu helikoptery grzeją „oślą ławkę", pierwszeństwa ustępując najróżniejszym myśliwcom, bombowcom, czy nawet nieruchawym transportowcom. Przyczyn takiego stanu rzeczy upatrywać należy prawdopodobnie w fakcie, że samolotów maści wszelakiej, które zasymulować można, są dziesiątki, a utarło się, że wśród helikopterów najwdzięczniejszym obiektem poddającym się „ugrowieniu" jest AH-64x Apache, zaś cała reszta to tylko dodatki „folklorystyczne". Być może dlatego od czasu ***Gunshipa 2000*** żaden symulator śmigłowca nie zdobył wielkiej popularności, może z wyjątkiem serii ***Comanche***, którą zresztą trudno w poczet symulacji zaliczyć (oprócz trzeciej części, będącej tworem pośrednim pomiędzy zręcznościówką a symulatorem). Dopiero **Longbow 2**, firmowany przez **Electronic Arts** i opatrzony znaczkiem **Jane's Combat Simulations**, ma szansę zmienić tę sytuację i wybić się na szczyty list przebojów.



Apacz z łukiem i bez

Pod względem dostępnego sprzętu, **Longbow 2** nie zbacza ze ścieżki wyznaczonej przez legendarnego **Gunshipa 2000**, a rzekłbym nawet, iż pod niektórymi względami ją powiela. Do wyboru masz, naturalnie, AH-64D Longbow Apache, w wersji z radarem Longbow i bez; ponadto polatać możesz zwiadowczym OH-58D Kiowa Warrior, a także transportowym UH-60 Black Hawk. Z oferty ***Gunshipa 2000*** brakuje tu jedynie lekkiego śmigłowca szturmowego Cobra. Podobnie rzecz ma się z zestawami uzbrojenia: dwie wersje pocisków Hellfire, Stingery, rakiety niekierowane FFAR (z głowicami wybuchowymi lub rozpryskowymi) oraz działko M230 to Twoje podstawowe środki komunikacji z nieprzyjacielem. Ponadto Kiowa i Black Hawk mogą zostać dozbrojone w karabiny maszynowe.

Jak łatwo się domyślić, najczęściej latać będziesz Apaczem, wyposażonym w największą siłę ognia. Nie jest to jednak regułą - przed misją możesz wybrać sobie dowolny z dostępnych helikopterów i uzbroić go wedle gustu. Zwykle najlepszym zestawem jest szesnaście Hellfire'ów plus cztery Stingery - spokojnie wystarczają one do wykonania większości zadań oraz do obrony przed maszynami wroga. Gdyby tego było mało, do dyspozycji masz jeszcze skrzydłowego, który może atakować wskazane przez Ciebie cele. Co więcej, jeśli natkniesz się na większe zgrupowanie nieprzyjacielskich sił, możesz



podać namiar artylerii, która dokładnie przeora całą okolicę... A jeśli i to nie wystarczy, to na lotnisku czekają samoloty szturmowe, gotowe na Twoją prośbę eksterminować każdy cel. Krótko mówiąc - na siłę ognia nie możesz narzekać.

Za wolność naszą i Armenii

Choć gra sama w sobie jest bez dwóch zdań wyśmienita, to martwi nieco niewielka ilość dostępnych misji. Do wyboru masz trzy kampanie, przy czym dwie to chyba jakiś żart - nie odnoszą się do żadnego konkretnego obszaru konfliktu, lecz rozgrywają się na... poligonie w USA! Nawet fakt, że walki toczą się naprawdę, używasz ostrej amunicji, a i do Ciebie strzelają tak, by zabić, nie rekompensuje pewnego niesmaku. No bo jak tu się wczuć w klimat konfliktu zbrojnego, który rozgrywa się w wyimaginowanym państwie pomiędzy nieistniejącymi przeciwnikami (Twoim wrogiem są wojska Mojave - czyli co, Indianie wyposażeni w rosyjski sprzęt? Śmiechu warte). Jedyne wyjście to potraktować te kampanie jak trening, po czym przenieść się do Azerbejdżanu, gdzie walczysz z Iranem o wolność Armenii (to nie żart, to właśnie jest ta trzecia kampania). Jakkolwiek dziwacznie to wygląda, tu właśnie toczy się prawdziwa wojna i to tutaj gra się najprzyjemniej.

Rozpoczynając batalię możesz zdefiniować parametry wpływające na jej przebieg. Zaliczają się do nich między inymi przewaga taktyczna (Twoja, przeciwnika, bądź niczyja), częstotliwość dostaw uzbrojenia i uzupełnień w sprzęcie, dostępność śmigłowców wyposażonych w radar Longbow oraz takie drobiazgi, jak długość kampanii, pogoda i pora wykonywania misji (dzień, wieczór, noc, lub losowa). Potem wszystko toczy się według utartego schematu - misja za misją, ordery, awanse... Silną stroną programu jest dynamiczny system generowania i prowadzenia kampanii, dzięki któremu każda z batalii jest niepowtarzalna; co więcej, jeśli Ty i Twój szwadron nie będziecie skutecznie wykonywać misji i tracić maszyny, sytuacja na polu walki zmieniać sie będzie na niekorzyść sił sojuszniczych - zamiast atakować, będą się one bronić i wycofywać. Im zaś skuteczniej wspomagać będziesz działania wojsk lądowych, tym szybciej nastąpi rozwiązanie konfliktu.

Przydzielane Ci zadania, choć niespecjalnie zróżnicowane, dość wiernie pasują do sytuacji na froncie, a do tego kładą duży nacisk na współdziałanie różnych rodzajów wojsk. I tak na początku latać będziesz głównie na zwiad, potem zaś wspierać będziesz natarcia (lub

AH-64D Longbow Apache

Na pokładzie tego fruwającego czołgu wykonujesz większość zadań. Najlepiej sprawdza się on w misjach typu „close combat support" i „combat air patrol" oraz wszędzie tam, gdzie potrzebna jest duża siła ognia. Uzbrajają go wyłącznie w rakiety Hellfire, natomiast skrzydłowy może wozić ze sobą pociski FFAR na wypadek natknięcia się na większe zgrupowania celów. Koniecznie zabieraj ze sobą pociski Stinger - wrogich helikoperów kręci się w powietrzu mnóstwo i to one stanowią największe zagrożenie.

Gdy tylko Twój drugi pilot poinformuje Cię o namierzeniu przyjacielskich śmigłowców, wykonaj zawis (hover), zwróć się dziobem w stronę celu i odpalaj rakiety zanim zrobi to wróg.

W misjach eskortowych co jakiś czas wzbij się na wysokość około 500 stóp. Manewr to ryzykowny, ale w ten sposób szybciej dostrzeżesz ewentualne zagrożenia dla eskortowanej maszyny. Jeśli jesteś wysoko, a leci na Ciebie SAM, wyłącz rotor, opadnij swobodnie około 200 stóp i włącz go ponownie - rakieta powinna zgubić namiar.

W miarę możliwości zawsze wybieraj model z radarem Longbow (oznaczony literą R) - zapewnia to znacznie lepsze sterowanie ogniem. Skrzydłowy może lecieć Apaczem bez radaru (NR).

OH-58D Kiowa Warrior

Jako maszyna typowo rozpoznawcza, śmigłowiec ten najlepiej spisuje się w misjach których celem jest odnalezienie wroga (locate and destroy) lub zwiad (asses enemy disposition). Jeśli zdecydujesz się na lot tym helikopterem, weź minimum uzbrojenia (najlepiej tylko 2 Stingery) - zyskasz na zwrotności i szybkości, ale w walkę nie powinieneś się wtedy angażować. Zdecydowanie najbardziej optymalnym rozwiązaniem jest jednak przydzielenie go skrzydłowemu, podczas gdy sam polecisz Apaczem. Skrzydłowy znajdzie Ci wtedy cele, namierzy je, a Tobie pozostanie jedynie wyeliminowanie wroga. Kiowa jako druga maszyna w Twoim locie odda Ci nieocenione usługi w praktycznie wszystkich misjach gdzie pozycja celu niejest dokładnie znana, nie tylko w zadaniach zwiadowczo-rozpoznawczych.

UH-60 Black Hawk

Śmigłowiec transportowy, praktycznie nieuzbrojony. Pilotuje się go ciężko, jest niezwykle wrażliwy na ogień nieprzyjaciela, zatem polegać musi na skrzydłowym (koniecznie Apache), ewentualnie eskorcie. Wybór uzbrojenia nie ma praktycznie znaczenia - sprowadza się do dwóch rodzajów karabinów maszynowych, montowanych w lukach burtowych. Jako że nie posiadają one żadnego systemu kierowania ogniem, strzela się z nich wyłącznie na wiwat, choć może się zdarzyć, że akurat coś się pod lufę przypadkiem nawinie, ale raczej nie powinieneś na to liczyć.

Typowe zadania UH-60 to przerzut wojsk poza linie wroga, ewentualnie odbieranie oddziału spoza linii frontu. Jeśli zdecydujesz się na pilotowanie tej latającej ciężarówki, od razu powinieneś wydać skrzydłowemu rozkaz krycia Cię i strzelania do wszystkiego co jest w zasięgu. Ponadto uważać musisz, aby nie przelecieć poza strefę lądowania - zwykle kończy się to niepowodzeniem misji. Kiedy już wylądujesz w wyznaczonej strefie, musisz chwilę poczekać, aby żołnierze opuścili maszynę lub do niej weszli. Warto wtedy zmienić widok na zewnętrzny - można zobaczyć komandosów w akcji.

obronę) amerykańskich jednostek pancernych oraz niszczyć wyznaczone cele (przeważnie stanowiska artylerii, gniazda obrony przeciwlotniczej i wrogie kolumny czołgów, ale także ośrodki dowodzenia i konwoje ciężarówek). Ponadto czasami trafiają się misje nietypowe - wysadzenie na zapieczu nieprzyjaciela grupki komandosów, pomoc w oswabadzaniu obozu jenieckiego, eskortowanie transportu piechoty, albo oświetlenie jakiegoś ważnego celu na tyłach wroga laserem, co umożliwi lotnictwu zbombardowanie go. Ważnym elementem jest tu Mission Planer - przed każdym zadaniem możesz przy jego pomocy zorientować się w rozmieszczeniu sił nieprzyjaciela, zaplanować trasę przelotu, a nawet wybrać, którą z czterech dostępnych misji chcesz wykonywać. Tu także dobierasz sobie skrzydłowego oraz, o czym już wspomniałem, decydujesz jakim helikopterem chcesz lecieć i jakie uzbrojenie załadować.

Oprócz kampanii możesz także polatać w misjach treningowych oraz w „Quick Mission"; w tym ostatnim przypadku od razu znajdujesz się w powietrzu, a przed Tobą teren pełen wroga, czyli w sam raz coś dla tych, którzy lubią szybką rozwałkę bez wdawania się w szczegóły taktyczne. Zabawa przy tym średnia i do tego szybko się nudzi, ale wyśmienicie można potrenować tu namierzanie i niszczenie celów przy jednoczesnym unikaniu nieprzyjacielskiego ostrzału.

Prawo jazdy na helikopter

Jednym z najlepiej opracowanych elementów **Longbow 2** jest realizm symulacji. Przyznaję z satysfakcją, że nie ma on sobie równych. Wyśmienicie przetłumaczony podręcznik gry dość szczegółowo omawia zagadnienia pilotażu oraz mechanikę lotu; nabytą wiedzę teoretyczną możesz szybko sprawdzić w praktyce i przekonać się, że latanie samolotem to małe piwo w porównaniu z prowadzeniem helikoptera. Do tego mnogość urządzeń, które musisz nauczyć się obsługiwać, najróżniejsze tryby pracy radarów, laserów, zakłócaczy i namierzaczy, masa rozmaitych wskaźników... Choć wszystko to jest szczegółowo przedstawione w misjach treningowych, to i tak spędzisz kilka dni z podręcznikem w ręce zanim nauczysz się efektywnie wykorzystywać swój latający czołg. Jeśli nie jesteś na tyle cierpliwy, możesz sobie powyłączać dowolne opcje realizmu i po prostu latać i strzelać, zupełnie jak w ***Comanche'u;*** inna sprawa, że postępując w ten sposób pozbawiasz się lwiej części przyjemności.

Ogromną rolę w budowaniu realizmu gry spełnia grafika. Jest ona po prostu rewelacyjna, zwłaszcza przy zastosowaniu wspomagania 3D; swą jakością przewyższa wszystko, co dotychczas zostało wydane, w tym nawet wyśmienitego ***F22 ADF*** firmy ***DID***. Dopiero tutaj określenie „fotorealistyczna" rzeczywiście oddaje to, co widać na ekranie. A widać sporo - przepiękne wzgórza, odwzorowane na podstawie zdjęć satelitarnych, zamglone szczyty na horyzoncie, polne drogi; szczególnie uroczo przedstawiają się wszelakie obiekty animowane - same śmigłowce, czołgi (kręcą wieżyczkami i kurzą jadąc), samoloty, wieżyczki strażnicze, budynki i w ogóle wszystko na co można się natknąć na polu walki. Do tego efekty specjalne - rozbłyski odpalanych i wybuchających rakiet (szczególnie efektowne w nocy przy wyłączonym nokto-wizorze), smugi siwego dymu przecinające niebo, eksplodujące po trafieniu czołgi; wszystko to raduje oko i wydatnie zwiększa przyjemność czerpaną z grania.

Równie udana jest oprawa dźwiękowa gry. Warkot silników współgra tu z odgłosami wybuchów, a eter pełen jest komunikatów radiowych, z których nie wszystkie dotyczą Ciebie. Warto sprawdzić przed misją jaki numer kodowy ma Twój lot, albowiem hasło „N 89, mission acomplished" niekoniecznie musi oznaczać, że to właśnie Ty wypełniłeś zadanie - wszyscy biorący udział w akcji piloci meldują na bieżąco o swoich postępach, zagrożeniach czy nowych kontaktach.

Na razie najlepszy

Longbow 2 to jak na razie najlepszy i najpełniejszy symulator w jaki miałem okazję pograć. Jego jedynym mankamentem jest niewielka liczba kampanii i, co za tym idzie, ograniczony rozmiar terenu nad którym można latać. Wysoka grywalność rekompensuje jednak owo niedociągnięcie z nawiązką - każdy miłośnik symulacji lotniczych powinien zaopatrzyć się w tę grę czym prędzej. Dla mnie **Longbow 2** jest nie tyle następcą ***Longbow*** numer jeden, lecz ***Gunshipa 2000***. Choć może dziwnie to brzmi, fakt to niepodważalny: po raz pierwszy od czasów **Gunshipa 2000** symulator śmigłowca oferuje tak rewelacyjną grywalność i poziom realizmu. Krótko mówiąc - pozycja obowiązkowa.

ManJAk

Świat Gier POLECA

Symulacyjna

PC
minimum:
PC Pentium 133, 16 MB RAM SVGA, CD-ROM, Win 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM akcelerator 3D

producent:
ELECTRONIC ARTS
wydawca:
ORIGIN
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

Być może pamiętasz grę ***Mechwarrior 2***, a także jej następców ***M2: Ghost Bear's Legacy*** oraz ***M2: Mercenaries***. Przyznam, że ja zagrywałem się we wszystkie namiętnie i z niecierpliwością czekałem na kolejne części tej sagi. Niestety, okazało się, że ***Activision*** starcił prawa do świata BattleTech i BattleMech, zaś ich właściciel, ***FASA Corporation***, przekazał je na rzecz **Sierry**, która podjęła się kontynuować serię. Zmartwiło mnie to oczywiście, bo wszak nie od dziś wiadomo, że zmiana wykonawcy projektu zawsze oznacza daleko idące zmiany samego projektu, więc aż drżę na samą myśl, jak będzie wyglądał ***Mechwarrior 3***. Być może właśnie dlatego z takim entuzjazmem przyjąłem **Heavy Gear** - grę wydaną przez **Activision**, a będącą odpowiedzią na utratę wspomnianych wcześniej praw.

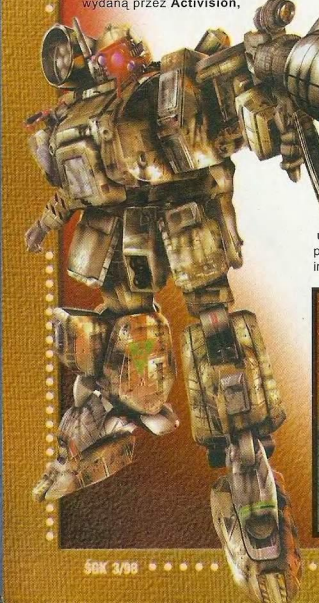
Świat **Heavy Gear** jest oczywiście zupełnie inny, niż świat Mechwarriorów, jednak obydwa tytuły łączy kilka wspólnych cech. Najważniejszą z nich jest to, iż w **Heavy Gear** także kierujesz Mechami, choć ani one tak się tu nie nazywają, ani de facto nimi nie są. Maszyny kroczące zwane tutaj Gearami, mają wysokość od 4 do 7 metrów, a więc dużo mniej, niż w Mechwarriorach, i są czymś w rodzaju nieco „przerośniętej" zbroi. Co więcej, są one w stanie naśladować ruchy człowieka, włącznie z chodzeniem na boki, skakaniem, przykucaniem i padaniem (a także z gestykulacją, ale to jest widoczne tylko w animowanych przerywnikach). Dlatego zresztą grając w **Heavy Gear** miałem wrażenie, że to jakaś przedziwna mieszanka ***Quake'a*** i ***Mechwariora***, co wcale mnie nie zraziło.

Fabuła jest prościutka jak drut i dotyczy wojny pomiędzy Konfederacją Miast Północy i Zjednoczonym Terytorium Południa (jakby znajomy wątek) toczącej się w odległej ziemskiej kolonii na planecie zwanej Terra Nova. Do wyboru masz cztery opcje: możesz wziąć udział w kampanii przygotowanej przez twórców, wcielając się w rekruta imieniem Edward Scott i stając po stronie Północy, przyłączyć się do dowolnego regimentu Południa lub Północy i toczyć wojnę „na własną rękę", podjąć się treningu lub rozegrać turniej sieciowy (modem, LAN, Internet).

Jeśli chodzi o samą grę, to do wyboru masz 16 Gearów oraz całe mnóstwo broni z karabinami maszynowymi, gramatnikami i rakietami włącznie. Przy okazji chciałbym dodać, że broń i amunicję możesz porzucić na polu walki lub też zebrać po zestrzeleniu jakiejś wrogiej maszyny. Ta innowacja, zwłaszcza w drugim aspekcie, naprawdę przydaje się w grze i nie należy o niej zapominać. Sterowanie Gearami niewiele różni się od sterowania Mechami, nie licząc oczywiście poszerzenia możliwości o wspomniane już dodatkowe ruchy. Nawet HUD, choć zupełnie inaczej wyglądający, zawiera dokładnie te same elementy, co HUD w Mechach (poza wskaźnikiem przegrzania broni). Natomiast walkę prowadzi się już zupełnie inaczej, dynamiczniej i z wykorzystaniem całego arsenału, gdyż poziom przeciwnika jest znacznie wyższy niż w Mechwarriorach (są niezwykle ruchliwi i agresywni). W dodatku bez korzystania z myszki wygranie jakiegokolwiek pojedynku jest raczej mało prawdopodobne. W ogóle, zanim zasiądziesz do gry, radziłbym przekonfigurować sobie klawiszologię, gdyż ta, którą przygotowali autorzy (w trzech wariantach), na wiele się nie zdaje.

Misje w kampanii są przemyślane i ciekawe, choć z początku zabawę znacząco utrudnia brak autopilota. Niemniej gra się przyjemnie, a zabawa wciąga, zwłaszcza że raz na jakiś czas fabułę posuwają naprzód filmowe przerywniki. Nie ukrywam, że ułatwione zadanie będą tu mieli miłośnicy Mechwarriorów, którzy wiedzą na czym cała zabawa polega, jednak zupełnie „zieloni" gracze także powinni sobie z tą grą poradzić, choć oczywiście zanim zaczną jakiekolwiek zadanie, doradzałbym im skorzystać z misji treningowych. Kiedy natomiast skończysz kampanię, możesz zająć się opcją „Tour of Duty", prowadząc walkę już na własne konto i niezależnie od scenariusza ustalonego przez autorów. Nie znajdziesz tu wielu możliwości (rekonesans, totalna eksterminacja, „znajdź i zniszcz"), ale za to przyjemności płynącej z walki czeka Cię naprawdę sporo.

Nie wspomniałem jeszcze nic o grafice, zostawiając sobie ten temat na koniec. Otóż oceniając grę pod tym właśnie względem, miałem mieszane uczucia. **Heavy Gear** można uruchomić w kilku wariantach: w rozdzielczości 320x200, w rozdzielczości 640x480, a także przy wykorzystaniu akceleratora 3D (direct 3D, 3Dfx i Rendition Verite). O ostatniej możliwości nie będę się rozpisywał, bo oczywistym jest fakt, że wówczas gra wygląda i działa po prostu rewelacyjnie; podobnie jak o pierwszej, przy której nie da się normalnie grać, bo prawie nic nie widać. Chciałbym natomiast wspomnieć kilka słów o drugim wariancie. Otóż w pierwszej



chwili uderza fakt, że duże powierzchnię pokrywają tekstury z pikselami jak stodoła. Dokładniej mówiąc, dotyczy to głównie gruntu i nieba oraz niektórych większych obiektów. Oczywiście, coś takiego złości i zniechęca, tym bardziej, że do prawidłowego działania tego trybu konieczny jest P166, a przecież to dużo. Na szczęście, szybko można się do tego przyzwyczaić, czemu zresztą pomaga fakt, iż miejsc z gigapikselami jest niewiele, a wadę tę rekompensuje bogactwo innych powierzchni oraz nieprawdopodobna różnorodność obiektów. Przyznasz, że w tej sytuacji można mieć kłopoty z oceną tego właśnie aspektu gry. Ostatecznie zdecydowałem się na notę najwyższą, przyznając ją za wspomnianą różnorodność obiektów, która sprawia, że świat **Heavy Geara** jest niezwykle bogaty, ale oczywiście jest to moje prywatne zdanie.

Ogólnie rzecz biorąc, zdaję sobie sprawę, że na pierwszy rzut oka **Heavy Gear** może wydać się nieprzystępny. Przemawia za tym wiele rzeczy: niełatwe sterowanie Gearami, wysoki poziom przeciwników, dyskusyjna jakość grafiki bez użycia akceleratora 3D. Niemniej uważam, że **Heavy Gear** należy do tego rodzaju gier, które nabierają kolorytu wraz z upływem czasu. Mnie on przynajmniej zadowolił na tyle, iż przegrałem go do końca i nie żałuję. Co więcej, pomimo wspomnianych przeszkód, uważam, iż **Heavy Gear** stanowi godnego następcę Mechwarriorów i jako taki ma spore szanse na zapoczątkowanie własnego cyklu. Czego Tobie i sobie życzę.

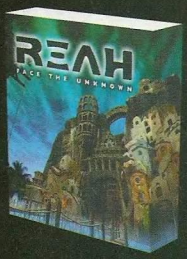
Hazard

Symulacyjna

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Win 95
zalecane:
Pentium 166, akcelerator 3D
32 MB RAM, CD-ROM, Win 95
producent:
Target Games/Dream Pod 9
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
OPTIMUS S.A.
cena: 149 zł

REAH

ODWOŁANO *prima aprilis*
1 kwietnia 1998
to
ODLOT na REAH



Uwaga: Gra zawiera 6 płyt CD! Dostępna od 1 kwietnia we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707 http://www.lkavalon.com

LK AVALON

Sprzęt udostępniła firma TCH SYSTEMS
tel. (0-22) 646-00-33

Dark Earth

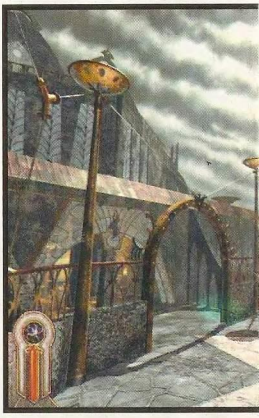
Od jakiegoś czasu w światku graczy zawzięcie wyrokuje się, że gry przygodowe umierają, a nawet że już umarły, wyparte przez doomowce i filmy interaktywne. Sam chyba przyznasz, że większej bzdury wymyślić nie można, bowiem przygodówki nie tylko nie umierają, ale wręcz przeciwnie - przechodzą intensywny rozwój. Niedawno mieliśmy przyjemność obcować z ***Little Big Adveture 2, The Curse of Monkey Island*** i ***Blade Runnerem***, stanowiącymi zupełnie nową jakość w tym właśnie gatunku, przed nami zaś całe morze interesujących zapowiedzi. Jedna z nich trafiła właśnie do polskich sklepów, a jest nią kolejna gra **MicroProse** pt. **Dark Earth**.

Wprowadzenie do gry opowiada o wielkiej katastrofie wywołanej upadkiem na Ziemię fragmentów komety i całkowitej zmianie warunków klimatycznych spowodowanej uniesieniem się w atmosferę ton pyłu i spowiciem „błękitnej planety" w wieczny mroku. Oczywiście, zdarzenie to przyczyniło się do nagłego upadku znanej nam cywilizacji, czego tłumaczyć chyba nie trzeba. Z instrukcji można dowiedzieć się, jak wygląda życie ponad trzysta lat później, kiedy to ludzkość na skutek kosmicznego armageddonu cofnęła się do średniowiecza. Właśnie w tym miejscu autorzy dają popis, rozprawiając na temat ustroju politycznego, relacji panujących pomiędzy ludźmi, istniejących profesji i stanu wiedzy, a nawet fauny i flory. Przyznam, że czegoś takiego dawno nie widziałem. Po prostu - palce lizać.

W grze wcielasz się w osobę Arkhana należącego do kasty Strażników Ognia, który żyje w jednym ze Stallitów, jak nazywa się miasta światła. No właśnie, nie wspomniałem jeszcze, że nie wszędzie panuje noc. Z niewiadomych przyczyn, w niektórych miejscach pyłowy całun rozwiera się i wpuszczający ogromny wir snop światła. Właśnie w blasku takich snopów w różnych częściach globu zbudowano miasta zwane Stallitami, w których toczy się normalne życie. W mieście Arkhana jest akurat inaczej. Już w pierwszym kwadransie akcja zawiązuje się w sposób istotny - podczas pełnienia służby zostajesz zaatakowany przez tajemniczych napastników i oblany substancją, która przekształciła się w potwora. Co gorsza, istnieją podejrzenia, że w całe zajście zamieszany jest Dhorkan, dowódca Strażników Ognia (ten sam, który Cię na wartę wysłał), chcący unicestwić współrządzącą kastę Wróżów Słońca i zagarnąć całą władzę dla siebie. Ty zaś przypadkiem stanąłeś mu na drodze.

Jeśli miałbym porównać tę grę do czegokolwiek, to wybrałbym serię ***Alone in the Dark***, gdyż podobnie jak tam, typowo przygodową fabułę (włącznie ze zbieraniem potrzebnych przedmiotów) urozmaicają zagadki logiczne oraz tryb walki. Oczywiście, **Dark Earth** cechuje znacznie lepsza jakość, co jest oczywiste, zważywszy na rozwój techniki. Inna sprawa, że kamera nie zawsze umieszczana jest w najlepszym miejscu i czasem postać znajduje się zbyt daleko lub w niedogodnym miejscu. Najwydatniej można to dostrzec podczas walki, kiedy nie widać przeciwnika lub własnego bohatera, bądź też kiedy walczy się na granicy dwóch ujęć, powodując nieustanne naprzemienne ich wyświetlanie. Skoro już jesteśmy przy wadach, to chciałbym poruszyć jeszcze dwie rzeczy. Przede wszystkim denerwuje mnie w tej grze fakt, że tak dziwacznie rozwiązano kwestię zapisywania stanów. Co gorsza, w instrukcji poinformowano o tym w taki sposób, że doprawdy trudno zrozumieć, o co chodzi. Ponieważ ktoś może mieć z tym kłopoty, wyjaśniam, że aby dokonać zgrania stanu, trzeba odnaleźć na ścianie coś w rodzaju kontaktu (pierwszy jest przy wyjściu z garnizonu, po prawej stronie framugi), podejść do niego i skorzystać z opcji „use". Druga sprawa to dialogi. W ogóle nie wiadomo, kiedy się kończą, gdyż nie ma żadnego wyznacznika, który by o tym informował, przez co zawsze rozmawiasz do czasu, aż ktoś powtórzy kilkakrotnie ostatnie zdanie.

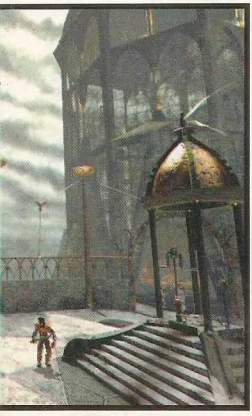
Na szczęście, **Dark Earth** ma także dobre strony. Najważniejszą z nich jest moim zdaniem fabuła, która - co tu dużo mówić - po prostu wciąga. W moim przypadku najlepiej świadczy o tym fakt, że choć złościły mnie powyższe wady, jednocześnie nie potrafiłem oderwać się od gry. Warto przy tym dodać, że tryb walki doskonale wzbogaca grę, podrasowując fabułę nagłymi zwrotami akcji. Inną zaletą jest jakość wykonania. Tego, jak **Dark Earth** wygląda, nie da się po prostu opowiedzieć. Ilość szczegółów i w ogóle jakość grafiki wywołuje po prostu szok. Proponuję zresztą obejrzeć ilustracje obok i wrażenia pomnożyć przez cztery. Podobnie jest z dźwię-



kiem. Postaciom użyczyli głosu profesjonaliści, zaś efekty dźwiękowe są dobrane starannie i równie starannie zmontowane. Gorzej z muzyką, która po prostu nie wydaje mi się nazbyt oryginalna. Będąc już przy tematach natury technicznej, chciałbym jeszcze dodać, że gra może być uruchomiona w dwójnasób w zależności od konfiguracji posiadanego komputera. W układzie minimalnym grafika zostanie wyświetlona w 256 kolorach i bez podkładu muzycznego, zaś przy wymaganiach zalecanych - w 16-bitowych kolorach i z muzyką. Oczywiście, w tym drugim przypadku gra wygląda znacznie ładniej. I jeszcze jedno, twórcy informują w instrukcji, że konfiguracją marzeń jest tu P166 z 32 MB RAM, co zresztą podajemy w metce, osobiście jednak przetestowałem grę także na P133 z 32 MB RAM i właściwie żadnej różnicy nie dostrzegłem, tak więc owo maksimum można spokojnie zaniżyć.

Biorąc pod uwagę powyższe wady i zalety, można by sądzić, że **Dark Earth** należy mimo wszystko nazwać przebojem. Niestety, choć gra sprawia magiczne wrażenie i potrafi zauroczyć, nie zaliczałbym jej do hitów. Mam zdaniem, decydują o tym ostatecznie dwie rzeczy. Po pierwsze, fabuła - choć wciągająca - jest liniowa (do celu wiedzie tylko jedna droga), co w dzisiejszych czasach powoli staje się przeżytkiem, po drugie zaś - całość jest stanowczo za krótka. Dodatkowo przeszkodę na polskim rynku zapewne stanowić będzie także fakt, że gra wymaga znajomości języka angielskiego, choć na szczęście nie musi to być znajomość wybitna, gdyż używany tu poziom słownictwa jest właściwie prosty, a na dodatek poza dialogami dźwiękowymi zadbano także o napisy. Niemniej - i należy to podkreślić - **Dark Earth** to gra ciekawa, efektowna pod względem oprawy, z logicznym ciągiem zdarzeń i niezwykle bogatym tłem; słowem, może nie ideał, ale na pewno coś więcej, niż przeciętna. No i znakomity przykład, że przygodówki jako gatunek wcale nie umierają.

Hazard



Przygodowa

PC minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM
CD-ROM x4, 60 MB HDD
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
CD-ROM x8, 300 MB HDD

producent:
KALISTO
wydawca:
MICROPROSE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

PRZEKLĘTA ZIEMIA

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- 15 rodzajów broni!
- 50 typów przeciwników!
- Bogaty wybór najemników!

79,00 ZŁ

DWIE NOWE REWELACYJNE GRY

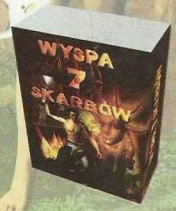
LK AVALON

www.lkavalon.com

WYSPA 7 SKARBÓW

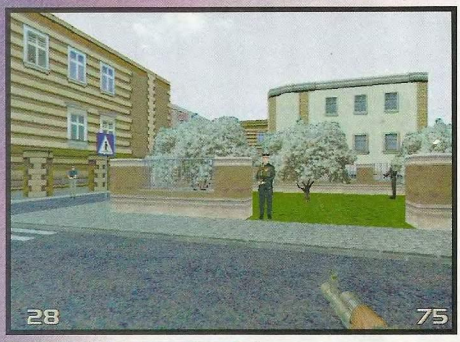
- Absolutnie świeża i nowatorska!
- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Nietypowe zadania do wykonania!
- Niekonwencjonalne pomysły!

89,00 ZŁ



Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych. Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel. (017) 8522 707, http://www.lkavalon.com



Target

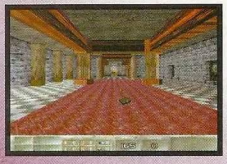
Wśród dotychczas wydanych w Polsce rodzimych produkcji zdecydowanie brakowało strzelanin 3D First Person Perspective. I to takich zdolnych konkurować przynajmniej z częścią zachodnich produktów. Pewne próby prowadzone były w zasadzie tylko na komputer Amiga. Ale teraz może się to zmienić. Otóż - nadchodzi **Target.**

Po upadku „niewłaściwego" ustroju, w krajach Europy Wschodniej nastąpił rozwój świata podziemnego. Różne grupy przejęły kontrolę nad poszczególnymi działami przemysłu przestępczego. Jest to jednak stan równowagi niestabilnej. Między poszczególnymi przywódcami trwa walka o wpływy. Przenosi się ona na ulice miast i wsi. Jej ofiarami padają nie tylko żołnierze poszczególnych gangów, ale i postronni cywile. Są też tacy, którzy starają się osiągnąć wymierne korzyści z takiego stanu rzeczy. Są to najemnicy podziemia. Takim specjalistą stajesz się w grze **Target**.

W grze masz do wyboru trzy rodzaje postaci - są to snajperka, sabotażysta i komandos. Każda z nich charakteryzuje się innymi cechami i innymi możliwościami. Dlatego też poszczególni bohaterowie wykorzystują różne rodzaje broni, specjalnie dla nich przygotowane. Istnieje oczywiście pewien zasób uzbrojenia wspólny dla wszystkich, a ponieważ różnorakich zabawek do zabijania występuje w grze blisko 20, to wybór jest spory. Grając dowolną postacią możesz nosić przy sobie jedynie cztery rodzaje broni - dwa klasyfikowane jako pistolety i dwa zaliczne do karabinów. Prócz sprzętu strzelającego dostępne są również granaty, miny, bomby samobieżne i inne wybuchające niespodzianki. To też w ograniczonej ilości - wszystko jest zależne od współczynnika siły prowadzonej postaci. Dodatkowo możesz dźwigać kamizelkę kuloodporną, apteczkę, lornetkę lub noktowizor. Wszystko to waży, więc niektóre postacie nie będą w stanie pewnych przedmiotów udźwignąć.

Cały ten arsenał służy jednemu - eksterminować przeciwników. Masz na to dziesięć wielopoziomowych misji. Przed każdą z nich w barze w jakiejś zapadłej polskiej dziurze najmujesz się do wykonania określonego zadania. Oczywiście nie za darmo. Po pomyślnym zakończeniu misji otrzymujesz gratyfikację finansową, a także punkty służące do podniesienia poszczególnych umiejętności postaci. Wyznacznikiem sukcesu w grze są pieniądze. Prócz wypłaty za pomyślnie zakończone zadanie, znajdujesz je również przy zwłokach pokonanych przeciwników i otrzymujesz za sprzedaż nagromadzonej podczas misji broni. To po stronie dochodów. A wydatki ponosisz na zakup sprzętu i za zabicie niewinnych cywili - tak więc bezmyślne mordowanie nie wchodzi w grę. Na szczęście celowanie przy strzelaniu nie nastręcza większych trudności. Celownik aktywizuje się gdy znajdziesz wroga, po czym podąża za namierzaną postacią. Ale czy trafisz to już inny problem. Wszystko zależy od posiadanej broni i wartości współczynnika celności. Dodatkowym utrudnieniem jest uwzględniony w grze efekt akomodacji oka, czyli zmiany rozróżnialności szczegółów otoczenia po nagłej zmiane intensywności oświetlenia.

Tak wygląda rozgrywka indywidualna. Ale **Target** oferuje też możliwość gry dwóch osób prze-



Premierowy pokaz gry Target

Wszystkich fanów strzelanin 3D, zwłaszcza w wersji sieciowej, firma User zaprasza w sobotę 07.03.1998 roku do Krakowa, gdzie w klubie 38 przy ulicy Budryka 4 (miasteczko studenckie, dojazd z Dworca Głównego autobusami 208, 238, D lub tramwajami 4, 12, 40) od godziny 10 czeka Was mnóstwo atrakcji.

- premierowe pokazy Targeta
- zagraj w sieci
- turniej Quake'a - obserwuj mistrzów w akcji

Jeżeli chcesz wziąć udział w turnieju zgłoś się wcześniej. Współorganizator - Firma Komputerowa SIGMA, tel. (012) 637 38 91, 637 38 97.

Wszystko na dużym ekranie z czadowym nagłośnieniem, super efektami dźwiękowymi i muzyką!

ciwko sobie na jednym komputerze. Ta namiastka rozpowszechnionej dziś zabawy w sieci lokalnej czy internecie przypomina o dawno zapomnianych grach z czasów przedsieciowych. Ekran monitora został podzielony pionowo na pół. Każdy z graczy wybiera swą

Target

postać i na swojej połowie ekranu próbuje odnaleźć przeciwnika. W **Targeta** można również grać w sieci i internecie. Jest on przygotowany dla 16 osób. Twórcy zapowiadają, że już w niedługiej przyszłości powstanie specjalny serwer dedykowany właśnie dla tej gry.

A jak się ma strona graficzno-dźwiękowa? Wszak to polski produkt, a te raczej nie należą do czołówki światowej. Otóż nie jest tak źle. Grafika może nie osiąga poziomu uznawanego dziś za standard, ale z drugiej strony mogą w **Targeta** pograć ludzie posiadający trochę gorszy sprzęt. Co istotne, twórcy nie ograniczyli się tylko do obrazu w niskiej rozdzielczości, ale stworzyli również jego odpowiednik w 800x600, a to już wymaga bardziej rozbudowanego sprzętu. I wygląda znacznie lepiej; do norm światowych nadal jednak jeszcze trochę grafice brakuje. Podobnie rzecz się ma ze stroną dźwiękową gry. Bogactwo tła muzycznego, a do tego mnogość nieźle przygotowanych odgłosów, krzyków i komentarzy wydawanych przez postacie w grze - wszystko to przyzwoicie się komponuje i uzupełnia, choć rewelacji na skalę światową na pewno nie stanowi.

Nie da się ukryć, że **Target** jest polskim produktem. Ten fakt w żaden sposób jednak go nie dyskredytuje. Wręcz przeciwnie - **Target** wyraźnie pokazuje, że można w naszym kraju wykonać porządne gry prawie na światowym poziomie.

Woderman

Zręcznościowa

PC minimum:
486 100MHz, 16 MB RAM
CD ROM x2, SVGA 1MB, Win 95
zalecane:
Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
CD ROM x8, SVGA 2 MB
producent:
DELYRIC GAMES
wydawca:
USER
polski dystrybutor:
USER
cena: na telefon

Z Tomaszem Zbroińskim pomysłodawcą, guru i jedynym wszystko wiedzącym na temat gry Target rozmawia Piotr Orcholski.

ŚGK - Ptaszki w całym kraju śpiewają, że robicie nową grę.

Tomasz Zbroiński - W rzeczy samej. Nazywa się Target i w warstwie wizualnej ma być najbardziej zbliżoną do rzeczywistości strzelaniną 3D a'la Doom.

ŚGK - Ambitny plan. Jak chcecie to osiągnąć?

T.Z. - To proste. Wszystkie tekstury stworzyliśmy na bazie cyfrowych zdjęć, ponadto gra pracuje w trybie HiColor; także i rozdzielczość robi swoje. Zaczęliśmy od 320x200, zaś maksimum to 800x600.

ŚGK - Tekstury stworzone na bazie cyfrowych zdjęć... Nie bardzo rozumiem. Fotografowaliście chodniki?

T.Z. - Nie tylko. Także mury, fasady domów i wszystko to, co widać, gdy idzie się ulicą. W sumie zebrała nam się biblioteka kilkunastu tysięcy zdjęć, z czego ostatecznie wybraliśmy jakieś 2000. Mieliśmy z nimi spory problem, gdyż zajmowały one 2GB, a tyle na pewno nie zmieściłoby się na zwykłym kompakcie...

ŚGK - ...wiem, użyliście DVD...

T.Z. - Nie, systemu dynamicznej kompresji i relokacji tekstur - dzieła naszych genialnych programistów. Dzięki niemu wszystko chodzi ładnie i płynnie, no i mieści się na jednym CD.

ŚGK - Czy znajdzie się na nim także ścieżka dźwiękowa?

T.Z. - Naturalnie. Oprawa dźwiękowa Targeta składa się z 11 utworów i jest po prostu wyśmienita.

ŚGK - Jak wyglądał proces nagrywania?

T.Z. - Prace rozpoczęliśmy latem ubiegłego roku, zaś sama obróbka dźwięku zajęła nam 2 miesiące. Nasz kompozytor, Maciej Pawłowski, przygotował tła muzyczne, później nadzorował także prace w cyfowym studiu Bogram w Krakowie. Wszystko odbywało się na sprzęcie firmy Yamaha... tak na marginesie mówiąc, Maciej zajmuje się programowaniem produktów Yamaha zanim te trafią do sklepów w Polsce, można więc powiedzieć, że wie na czym gra. Do współpracy zaprosiliśmy także Łukasza Targosza, który zajął się gitarą i w trakcie nagrania zerwał aż dwie struny.

ŚGK - To z pewnością niepowetowana strata. A co z odgłosami walki?

T.Z. - Część, tzn.: strzały, wybuchy, skrzypienia drzwi, wzięliśmy z reklam radiowych, część pochodzi z materiałów, które nagraliśmy przy współpracy zawodowych lektorów oraz aktorów z krakowskiego Teatru Form Nowoczesnych.

ŚGK - Wszystko to brzmi wspaniale i pięknie - Yamaha, studio cyfrowe, zawodowi lektorzy - czy nasze małe komputerowe głośniczki wytrzymają tę lawinę dźwięków?

T.Z. - Wytrzymają, ale tylko pod warunkiem, że nie będą nastawione na maksa...

ŚGK - Pocieszyłeś mnie.

T.Z. - Sam siebie również. Dodam jeszcze tylko, iż planujemy wydanie ścieżki dźwiękowej Targeta na osobnym krążku.

ŚGK - Możesz na mnie liczyć, na pewno kupię.

T.Z. - Cieszę się. Grę również?

ŚGK - Tak, ale tylko pod warunkiem, że da się w nią pograć na sieci.

T.Z. - Ręczę za to głową. Jak najszybciej chcemy uruchomić dedykowany jej serwer.

ŚGK - Jeden?

T.Z. - Na razie tak. Będzie znajdował się w Krakowie, choć myślimy też o postawieniu drugiego w Warszawie. Dodatkowym elementem jaki przygotowaliśmy dla maniaków gry sieciowej jest tryb „dwóch graczy na jednej maszynie".

ŚGK - Cóż to takiego?

T.Z. - Jest to tryb w którym dwóch graczy może grać na jednym komputerze. Ekran jest podzielony na dwie części, a każdy z graczy ma do dyspozycji pół klawiatury. Dodatkowo jeden z nich może sterować myszą a drugi joystickiem. Tryb ten adresowany jest do wszystkich tych którzy nie mają dostępu do sieci.

ŚGK - Niezłe. Masz moje słowo, grę też kupię. Na zakończenie chciałbym się czegoś dowiedzieć o waszych planach na przyszłość.

T.Z. - Niestety, chwilowo jest to informacja zastrzeżona.

ŚGK - Trudno; w takim razie dziękuję za rozmowę.

T.Z. - Ja również.

Target - konkurs

Jeszcze przed premierą sklepową możesz wziąć udział konkursie!

W grze Target posługujesz się takimi przedmiotami, jak noktowizor, lornetka i motocykl. Dla każdego z nich wymień jak największą ilość gier 3D w których dany przedmiot występuje.

Odpowiedzi należy przysyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres korespondencyjny redakcji do dnia 03.04.1998. Wśród autorów jak największej ilości poprawnych odpowiedzi rozlosujemy cenne nagrody.

TARGET Kupon Konkursowy

W ciągu minionych lat stworzono całkiem sporo symulacji podwodnych, ale tylko kilka z nich naprawdę schodzi w głębiny, pozwalając niejako osobiście zasiąść za sterami łodzi podwodnej, nie zaś przed statycznymi ekranami obrazującymi urządzenia, mapy i wykresy. Najgłośniejszymi hitami z tej grupy są ***Subwar 2050***, a także ***Archimedean Dynasty***. W obydwu wcielasz się w pilota pojazdu głębinowego i wykonujesz kolejne misje, korzystając z szerokiego arsenału broni pokładowej, przy czym całość niewiele różni się od symulacji kosmicznej, nie licząc środowiska. Obecnie do tej dwójki dołączył także najnowszy produkt **Criterion Studios** pt. **SubCulture**.

Być może zabrzmi to cokolwiek wyzywająco, ale **SubCulture** jest grą, jakiej świat jeszcze nie widział. Autorzy zadbali, aby wodna przestrzeń wokół Ciebie miała jak najbardziej rzeczywisty charakter i dlatego właśnie zapełnili ją stworzeniami małymi i dużymi w takiej ilości, że aż dziw. Natkniesz się tutaj na ryby różnej wielkości i różnego ubarwienia, płaszczki, kraby, a nawet żółwie; znajdziesz również bogatą roślinność, a także zwykłe śmieci. I wszystko to zostało wykonane z najwyższą precyzją - tak pod względem wyglądu, jak i animacji ruchu (oczywiście, jeśli dany obiekt w ogóle się rusza). W tle natomiast przygrywa naprawdę niezła muzyka - nastrojowa i świetnie nadająca się do powodnego klimatu. Gdyby nie ona, gra zapewne straciłaby wiele ze swego uroku.

Całość uzupełniają efekty dźwiękowe, które doskonale ilustrują akcję toczącą się na ekranie. Ideał? Nie, tak dobrze nie ma, jednak bardzo blisko tego stanu.

Nie napisałem jeszcze na czym polega sama gra, ale to chyba oczywiste - na zwiedzaniu podwodnej krainy i podziwianiu jej uroków... Nie, zaraz, to oczywiście robi się przez pierwsze pół godziny obcowania z grą, potem jednak, kiedy już człek nasyci oczy, wraca się do początku i zaczyna grę „na poważnie". W grze wcielasz się w Bubbę Kosha, najemnika, który korzystając z wszelkich okazji, stara się zarobić na życie parę nędznych groszy. A korzystać może, bo podwodni ludzie, wynik eksperymentów Atlantydów, którzy niegdyś stworzyli ich jako zabawki dla swoich pociech (zresztą produkując ich w mikrej postaci, bo ledwie wzrostu standardowego krasnoludka), podzielili się właśnie na dwie nacje: Imperium Procha zrzeszające także Velcova Station i Tryton Institute oraz Bohine onejmujące również Beluga Basin i Touka Reef. Bubba zarabia na dwa sposoby: prowadząc handel, a także wypełniając kolejne misje. Zresztą w tym akurat aspekcie gra bardzo przypomina inny wielki hit pt. ***Frontier***. Podobnie jak tam, nawet ceny ulegają modyfikacji w zależności od zapotrzebowania, zaś wybór odpowiednich misji wpływa na status pilota w danej nacji.

Misji jest nawet zróżnicowany wybór, przy czym w pewnym zakresie sam decydujesz o kolejności ich wykonywania. Na samym już początku, aby w ogóle ruszyć z miejsca, musisz podjąć się zbierania podwodnego minerału o nazwie thorium. Potem dobrze jest trochę pohandlować (uwaga: w pierwszej kolejności najlepiej przewozić „rafined thorium" z rafinerii do Beluga Basin), później zaś czekają Cię inne, już bardziej skomplikowane i trudne zadania (np. odszukanie zaginionej łodzi i przewiezienie jej - porwanie? - do rodzimej osady, Touka Reef). Jak bywa w tego rodzaju grach, są także piraci, którzy uwielbiają wtrącać się do akcji w najmniej oczekiwanych momentach. Tu zresztą, a więc na etapie walki, pojawia się pierwszy mankament gry, mianowicie trudno jest w początkowym etapie operować własnym pojazdem, a jeszcze trudniej trafić we wrogie łodzie. Przeciwnik, niestety, robi jedno i drugie znacznie lepiej. W tej sytuacji pierwotna strategia ogranicza się do prostego schematu: ucieczka-zatrzymanie-atak, ucieczka-zatrzymanie-atak itd. Można też skorzystać ze sposobności i atakować wroga, wycofując się niczym rak, ale wówczas uszkodzenia są właściwie nie do uniknięcia. Na szczęście, walka nie jest tu podstawowym celem, zaś wraz z wprawą i nowymi broniami mankament ten zanika.

Inną rzeczą godną poruszenia jest sposób zapisywania gry, który mnie osobiście przypadł akurat do gustu. Mówiąc wprost, chodzi o to, że nie możesz wykonywać tu sejwu kiedy chcesz, ale tylko w miastach i wyłącznie pomiędzy misjami. Takie rozwiązanie sprawia, że choć trudniej jest grać, szanuje się własne osiągnięcia i nie szarżuje przy byle okazji. Moim zdaniem, to dobrze, bo to w końcu gra komputerowa, a nie rzeźnia.

Z rzeczy, które mniej mi się spodobały, na pierwszym miejscu stawiam obszar gry. W moim mniemaniu jest zbyt mały, aby móc rozwinąć skrzydła. Kiedy już poznałem całą okolicę, przez resztę zabawy miałem klaustrofobiczne odczucia, znając cały teren jak własną kieszeń. Wiem, że to zamierzony efekt, ale ja lubię przestrzeń - taką na przykład, jak we wspomnianych już ***Subwar 2050*** czy ***Archimedean Dynasty***. Ale nic to, nie ma co narzekać, w końcu nie zawsze musi być tak, jak ja

lubię. Inne minusy to już drobnica. Czasem źle nakładają się tekstury, miejscami mapa się po prostu nie rysuje (zależnie od głębokości), a zdarzało mi się też, że w ogóle się wymazywała do czysta przy wgrywaniu jakiegoś stanu. Niemniej wszystko to występuje w stopniu nieszkodliwym dla przyjemności grania.

Czy wobec tego warto sięgnąć po **SubCulture**? Moim zdaniem, warto. Już sama jakość audio-wizualna po prostu rzuca na kolana - zwłaszcza przy zastosowaniu jakiegoś akceleratora 3D. Do tego dochodzi inteligentna fabuła, którą tworzą kolejne misje rozgrywane tak za dnia, jak i w nocy, możliwość prowadzenia handlu, a także mnóstwo broni i jeszcze więcej sprzętu technicznego. Wszystko to tworzy niepowtarzalny klimat, który na długo pozostaje w pamięci.

Jedyne ograniczenie na polskim rynku może stanowić fakt, że gra wymaga niezłej znajomości języka angielskiego - dla tych, którzy nie mają z tym problemu, a którzy jednocześnie kochają podwodne wojaże, jest to pozycja wprost wymarzona.

Hazard

Symulacyjna

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, 80 MB HDD, Win 95
zalecane:
Pentium 133, akcelerator 3D
(3Dfx, PowerVR, Rendition)

producent:
CRITERION STUDIOS
wydawca:
UBI SOFT
polski dystrybutor:
LEM

cena: 145 zł

THE JOURNEYMAN PROJECT ©1998 Broderbund Softwar. Inc. ©1998 Red Orb Entertainment All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media

JEDNA Z NAJPIĘKNIEJSZYCH GIER PRZYGODOWYCH TEGO ROKU

LEGACY OF TIME

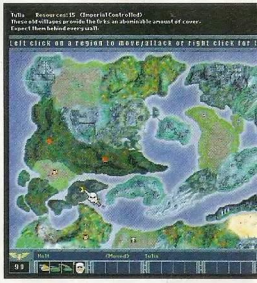
4 CD

MIRAGE

www.legacyoftime.com
www.mirage.com.pl

PRISTO STUDIOS

REDORB entertainment



Final Liberation

Warhammer 40000 to system gier planszowych, w których ludzie walczą z futurystyczną wizją orków. My jesteśmy przedstawicielami cywilizacji, forpoczta potężnego Imperium, w którym zaawansowana technika koegzystuje z przesądami i dekadencją; kultura orków opiera się zaś na założeniu, iż silniejszy ma zawsze rację. Prawdziwości tych słów doświadczyła ostatnio planeta Volistad, którą orkowie bezlitośnie złupili. Dzięki najnowszej grze firmy **SSI** zatytułowanej **Final Liberation**, będziesz mógł jednak pomścić tę zniewagę. Podwiń zatem rękawki i rozgrzej silnik swojego czołgu - czas zgnieść kilka zielonych łbów.

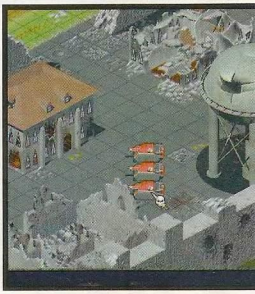
Final Liberation rozgrywa się w systemie turowym, co stanowi miłą odmianę po ***The Shadow of the Horned Rat***, poprzedniej edycji ***Warhammera***, której „rzeczywiste" tempo gry nie wszystkim przypadło do gustu. Teraz czasu do namysłu Ci nie zabraknie i w zaciszu własnej czaszki będziesz mógł spokojnie obmyślać strategię walki. Inną zaletą gry jest fakt, iż w oczy (największy przycisk w menu startowym) jest kampania „na rzecz wyzwolenia Volistadu". Składa się ona z ponad trzydziestu misji, w trakcie których zdobywał będziesz kolejne partie okupowanej planety. Od masz do wyboru kilka rodzajów zabawy. Najbardziej rzucająca się

bywa się to na dwóch poziomach. Pierwszy to potrójnie zoomowana mapa planety, po której przemieszczasz żetony oznaczające Twoje armie. Tutaj dokonujesz także zakupów nowych dowódców i oddziałów. Drugi poziom gry to taktyczna mapa pola bitwy, na której najpierw rozmieszczasz swoje oddziały, potem zaś próbujesz zdobyć wskazane cele niszcząc przy okazji jak największą liczbę jednostek wroga. Po wykonaniu zadania czeka Cię nagroda - krótki filmowy przerywnik, jak również wzrastająca liczba rezerw, dzięki którym możesz rozbudowywać swoją armię.

Jak widać, zasady gry są bardzo proste - prawie tak proste jak oprawa graficzna programu. Ukazane z góry i z boku pole gry podzielone jest na kwadraty, mikroskopijni kosmiczni marines truchtają z miejsca na miejsce, budynki, zwłaszcza te z kolorowymi okienkami, wyglądają zaś, jakby zamieszkiwała je lalka Barbie. Nie wygląda to źle, choć przy grafice tego typu trudno mówić o nastroju epickiej walki. Już bardziej nadawałaby się ona do zobrazowania potyczki pluszowych misiów z gumowymi kaczkami... Na szczęście, przy całej swej cukierkowatości, grafika **Final Liberation** jest również bardzo przejrzysta - i to w dosłownym niemałe rozumieniu. Jeśli bowiem jakaś jednostka znajdzie się z niewidocznej strony budynku, staje się on po prostu przezroczysty. Chwyt to prosty i ograny ale jakże skuteczny.

Niestety, tego samego nie można powiedzieć o sztucznej inteligencji komputera, która choć prosta (co widać w każdej minuty gry), skuteczna wcale nie jest. Z grubsza rzecz biorąc potrafi ona przeprowadzić tylko dwie operacje: frontalne natarcie i odwrót, także frontalny, jeśli można się tak wyrazić. Skuteczna i najczęściej używana przeze mnie taktyka - ostrzał zza rogu i powrót za osłonę muru - dla komputera w ogóle natomiast nie istnieje. Nawet, gdy przewaga liczebna i taktyczna była po mojej stronie, orkowie w dalszym ciągu nie szukali kryjówek. Czyżby ich psychika była aż tak pokręcona?

Bez względu na przyczynę tego stanu rzeczy efekt końcowy jest dla gry druzgocący. Można rozegrać jedną, dwie, a nawet trzy potyczki, w których spokojnie strzelasz sobie do nieosłoniętego przeciwnika. Przy czwartej masz dosyć. Cała kampania po prostu rozłazi się, grzeznąc w serii iden-



tycznych jak dwie krople wody bitew. Dobić może zresztą nie tylko głupota komputera, ale także i to, iż mapy, na których rozgrywane się bitwy, powtarzają się. Ot, tę samą nudę serwuje Ci się tutaj dwa razy.

Na szczęście dla gry wyposażono ją w generator bitew, który ratuje ją przed całkowitą klapą. Pozwala on ustalić liczbę graczy (maksymalnie czterech) przydzielić im większą lub mniejszą liczbę rezerw, wyznaczyć dowódców i rodzaje wojsk, w końcu wybrać mapę, na której będzie toczyła się walka. Możesz także określić pewne ogólne założenia bitwy, na przykład, czy chcesz brać udział we frontalnym ataku, czy też może spieszyć na pomoc otoczonym przez wroga sojusznikom. Ta spora liczba opcji pozwala Ci stworzyć wymarzony scenariusz, w którym od samego początku możesz na przykład dysponować przewagą liczebną. Zabawa jest wówczas przednia, zwłaszcza gdy namówisz do niej i inne osoby. Nie obchodzą Cię straty, które bolą znacznie mniej od tych odniesionych w czasie kampanii, zaś przeciwnik, jeśli kierowany ludzką ręką, nie popełnia zwykle zbyt rażących błędów. Zresztą nawet inteligencję komputera można jakoś strawić pod warunkiem jednak, że będziesz z nią walczył tylko raz na jakiś czas.

Pojedyncza, własnoręcznie stworzona bitwa, nadaje się do tego celu wyśmienicie.

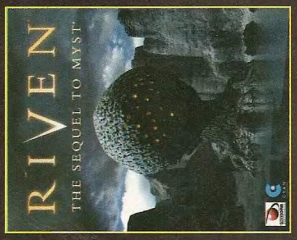
Jakkolwiek **Final Liberation** nie jest grą, która powala na kolana (zwłaszcza w czasie kampanii), ma jednak w sobie wystarczającą ilość uroku, by przykuć uwagę choćby części graczy. Przede wszystkim mam tu na myśli tych z Was, którzy zetknęli się z planszową wersją Warhammera 40000. Teraz możecie pograć bez kostek i bez przewracających się figurek, w waszej dyspozycji znajduje się zaś ponad siedemdziesiąt typów wojsk. Sądzę, że wystarczy tego na długą, porządną bitwę.

Bazyl

RIVEN ©1997 Cyan Broderbund Softwar, Inc. ©1997 Red Orb Entertainment. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media

RIVEN®
THE SEQUEL TO MYST®

NIESAMOWITY
ŚWIAT PRZYGODY I INTRYGI



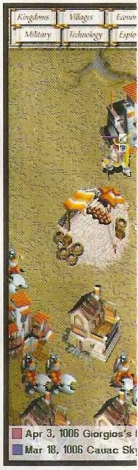
5 CD

www.riven.com
www.mirage.com.pl

MIRAGE

CYAN PRODUCTIONS

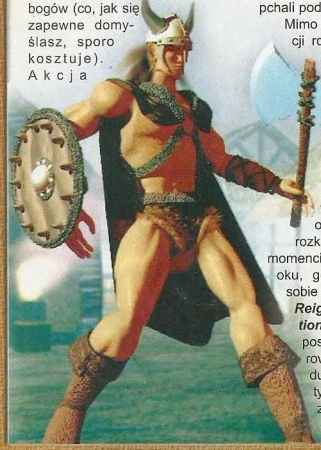
REDORB entertainment



Seven Kingdoms

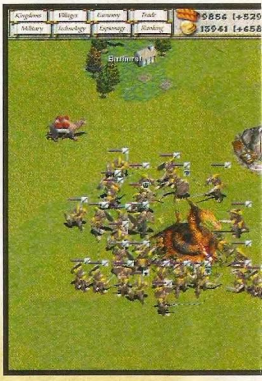
Wyobraź sobie świat, w którym bogowie przechadzają się po ulicach miast, pomagają swoim wyznawcom w codziennym życiu, a nawet walczą w prowadzonych przez nich wojnach. Pamiętaj też, iż świat ten pogrążony jest w mrokach średniowiecza, że zamieszkuje go siedem pełnych ambicji narodów, i że każdy z nich czeka na silnego władcę, który poprowadziłby swoich poddanych do zwycięstwa. W końcu niech będzie Ci też wiadomym, iż świat taki istnieje naprawdę, że znany jest jako **Seven Kingdoms**, i że znajduje się na krążku CD sygnowanym przez firmę **Interactive Magic.**

Po patetycznym wstępie czas na konkrety. **Seven Kingdoms** to strategia czasu rzeczywistego z mocno zarysowanymi elementami dyplomacji, ekonomii, wojen i badań naukowych. Zaczynasz od niewielkiego grodu, Twoim celem jest zaś stworzenie solidnego imperium z mnóstwem miast, zasobnym skarbcem, a jeśli się uda, także i bezpośrednią opieką bogów (co, jak się zapewne domyślasz, sporo kosztuje). Akcja programu rozgrywa się na przyjemnej dla oka planszy, która jednakże nie należy do nazbyt wyrafinowanych - zwłaszcza, jeśli porównać ją z dokonaniami konkurencji. Z uwagi na wspomniane wcześniej elementy gry, sposób prowadzenia walki nie jest tutaj tak oczywisty, jak w innych strategiach czasu rzeczywistego. Dla przykładu powiem, iż możesz w ogóle nie prowadzić wojen, gdyż handel, pieniądze i sprawny wywiad są równie potężnymi narzędziami podboju, co miecze i katapulty. Jeśli na dodatek okażesz się wyrozumiały dla innych nacji, tzn. Twój współczynnik lojalności osiągnie stabilny pułap 90 punktów, potencjalni „wyborcy" sami będą się pchali pod Twoje sztandary.



Mimo istnienia pokojowych opcji rozwiązywania konfliktów, prawdopodobnie i tak będziesz jednak chciał wypróbować swoich żołnierzy. Niestety, z przykrością stwierdzisz wówczas, iż możesz połączyć ich tylko w jedno zgrupowanie oraz wydać im tylko dwa rozkazy: idź i atakuj. W tym momencie aż łezka kręci się w oku, gdy człowiek przypomni sobie bogactwo rozkazów ***Dark Reign*** lub ***Total Annihilation***. Obydwa te programy posiadały także trójwymiarowe pole gry, o którym produkt **IMagic** może niestety tylko pomarzyć. Ku mojemu zdziwieniu brak wszystkich tych atrakcji wcale nie zmniejszył jednak mojego zainteresowania **Seven Kingdoms**. Dość dobra inteligencja komputerowego przeciwnika zapewnia całkiem niezłą zabawę, zaś rozbudowany moduł dyplomacji pozwala na tworzenie złożonych sojuszy. W ten sposób może dojść do wojny gigantów: dwóch obozów skupiających wszystkie siedem królestw. O konflikcie na taką skalę rywale **Seven Kingdoms** na pewno nie słyszeli.

Podobnie rzecz ma się z całą gamą innych dostępnych tutaj opcji gry. Masz nadmiar gotówki? Kup tron swojego rywala. Nie podoba Ci się, iż cieszy się on popularnością wśród swoich poddanych? Wyślij do jego miast agentów, aby agitowali na Twoją korzyść lub nawet wywołali bunt. Nie masz dość sił, by przyłączyć do swojego królestwa neutralne miasto? Zapewnij jego mieszkańcom pracę i towary, a sami do Ciebie przyjdą. Przyznasz, że takich możliwości zabawy nie ma żadna inna strategia czasu rzeczywistego. A jest to tylko czubek góry lodowej; pamiętaj bowiem, iż do wyboru masz siedem narodów, z których każdy posiada innych żołnierzy i wyznaje sobie tylko właściwe bóstwa. Na planszy możesz też spotkać Frytan, dziwne i groźne istoty, z którymi nie da się pertraktować ani prowadzić handlu, ale które posiadają olbrzymie skarby i tak zwane zwoje mocy - potężne artefakty służące do przywoływania bóstw. A są jeszcze karawany, które obsługują szlaki handlowe, okręty i badania naukowe nad nowymi rodzajami broni.



Wniosek z tego taki, iż **Seven Kingdoms** posiada chyba wszystkie elementy o jakich może marzyć prawdziwy miłośnik strategii. Jest to największa zaleta programu... a zarazem do pewnego stopnia także i jego główna wada. Samo wyliczenie możliwości gry jest męczące, pomyśl teraz, że musisz je w ten, czy inny sposób kontrolować. Wierz mi, nietrudno się pogubić. Wprawdzie możesz ustalić tempo gry (w skali od 1 do 9), lub nawet w dowolnym momencie ją zatrzymać, i tak jednak w obliczu ataku nieprzyjaciela skupisz się tylko na walce. Handel, dyplomacja, bada-

nia naukowe i cała „reszta" gry pozostają wówczas bez kontroli, to zaś nie wpływa zbyt dobrze na rozwój Twojego państwa. Wniosek z tego taki, że aby poradzić sobie w sytuacjach kryzysowych trzeba bardzo dobrze znać mechanizmy gry - na zastanawianie nie ma czasu. Niestety oznacza to, iż **Seven Kingdoms** nie jest grą, do której można zasiąść z marszu. Najpierw musisz zapoznać się z instrukcją, albo też rozegrać kampanię treningową, która krok po kroku wyjaśni Ci zasady gry.

Na osobną uwagę zasługuje spore menu startowe programu. Określasz w nim swoją narodowość, liczbę i agresywność przeciwników, wielkość lądów, gęstość występowania bogactw naturalnych, stopień niezależności grodów neutralnych, zdarzenia losowe i wiele innych czynników wpływających na poziom trudności gry. Jeśli nie chcesz zawracać sobie głowy tym dość rozbudowanym etapem przedstartowym, możesz skorzystać z przygotowanych wcześniej scenariuszy. Różnią się one stawianymi przed Tobą celami i rzecz jasna stopniem trudności. Szczęśliwcy mający dostęp do Internetu lub sieci lokalnej mogą zaś zasiąść do gry zespołowej, w której może brać udział do siedmiu osób. Co było do przewidzenia.

Podsumowując, **Seven Kingdoms** to jedna z najbardziej złożonych strategii czasu rzeczywistego, jaką miałem przyjemność testować. Niestety, miejscami nawet zbyt złożona - i dlatego właśnie nie polecałbym jej każdemu graczowi, lecz raczej wytrawnym wyjadaczom. Poza tą jedną uwagą więcej zastrzeżeń nie mam. Mocna czwórka.

Piotr Orcholski

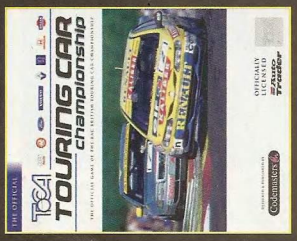
Strategiczna

minimum:
486DX4/100, 16 MB RAM
CD-ROM, Win 95
zalecane:
Pentium

producent:
ENLIGHT SOFTWARE
wydawca:
INTERACTIVE MAGIC
polski dystrybutor:
MARKSOFT

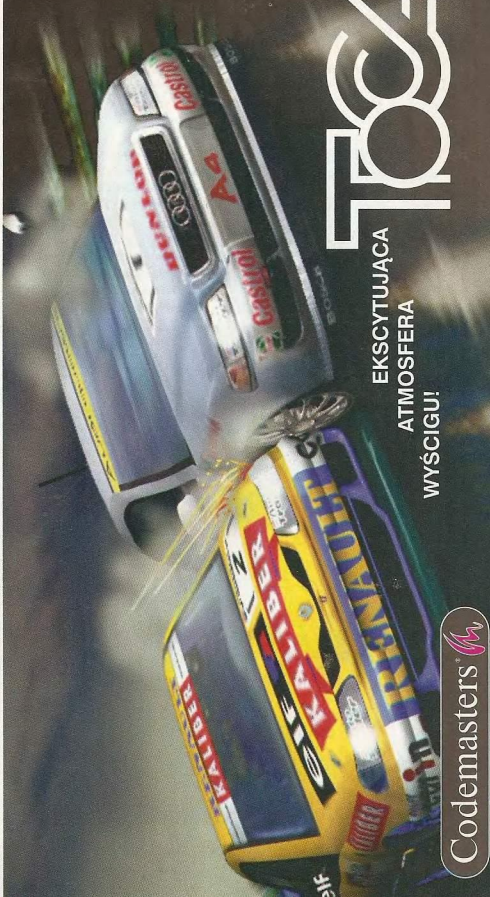
cena: 155 zł

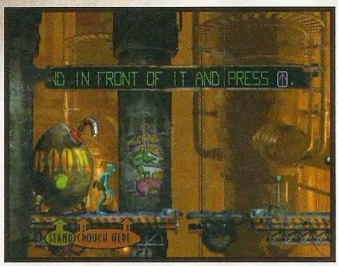
TOCA ©1997 The Codemasters Software Company Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media



MIRAGE

www.codemasters.com
www.mirage.com.pl





Gra **Oddworld: Abe's Oddysee** firmy **GT Interactive Software** jest pierwszą z pięciu części serii ***Oddworld Inhabitants***, noszącej nazwę **The Oddworld Quintology**. Każda kolejna część tegoż kwintetu odkrywa coraz więcej z tajemnic dziwnego i pokręconego wszechświata Oddworld.

Bohaterem pierwszej części jest Abe (w którego, naturalnie, przyjdzie Ci się wcielić). Abe oraz pozostali podobni mu faceci są Mudokonami - rasą niewolników pracujących dla Mollucka Glukkona, który reprezentuje kartel Magog - najbardziej nikczemny zestaw chciwych korporacji w całym Oddworld.

Grę rozpoczynasz skuty łańcuchami w celi, oczekując przesłuchania. Co zrobiłeś? Będziesz musiał zagrać, aby się o tym dowiedzieć, bowiem Abe's Oddysee ma formę retrospekcji.

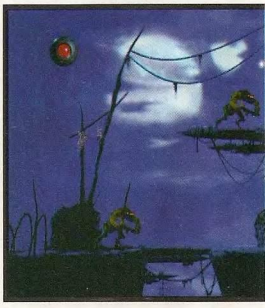
W mroczny i jednocześnie zabawny klimat gry wprowadzi Cię wspaniale wykonana introdukcja. Dowiesz się z niej, jak rozpoczęła się ta historia. Otóż pewnego dnia sprzątając rzeźnię Rupture-Farms elektroluxem, zupełnie niechcący podsłuchałeś naradę korporacji. W ten sposób dowiedziałeś się, iż Molluck Glukkon z powodu spadku dochodów ze sprzedaży dotychczasowych wyrobów rzeźni, zamierza wypuścić na rynek nowy produkt, którego głównym składnikiem jest nie kto inny, tylko Abe i jego kumple Mudokoni. Zmuszony zostałeś zwiewać, gdzie pieprz rośnie, bowiem przyłapały Cię na podsłuchiwaniu wszędobylskie kamery. Od tego momentu jesteś ściganą ofiarą, przeznaczoną na odstrzał lub przerobienie na posiłek.

To jednak tylko wstęp; bowiem wielkim atutem tej gry, która na pierwszy rzut oka wygląda, jak zwykła platformówka jest fabuła. O swoim prawdziwym przeznaczeniu będziesz dowiadywał się wraz z postępami w grze. Wystarczy powiedzieć, iż Twoje zadanie jest o wiele bardziej złożone, niż po prostu ucieczka. Będziesz musiał spenetrować nawiedzone świątynie, uratować towarzyszy, przeżyć rytualne okaleczenie, poznać sekretne techniki, przechytrzyć potwory a nawet samemu stać się potworem. A wszystko to spotka Cię podczas wędrówki przez 7 oryginalnych światów, które różnią się od siebie krajobrazem oraz, naturalnie, nastrojem.

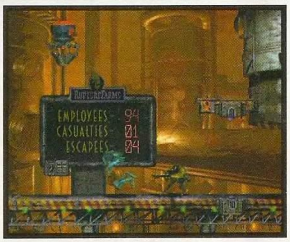
Jak już wspomniałem, **Oddworld: Abe`s Oddysee** to gra zręcznościowa z gatunku platformówek utrzymana w konwencji czarnej groteski. Rozgrywka polega więc głównie na przeskakiwaniu z platformy na platformę, podciąganiu się i zeskakiwaniu, przy jednoczesnym zwracaniu bacznej uwagi na sługusów Mollucka Glukkona oraz przeszkody, takie jak bomby, prądy, miny, kule strażnicze, detektory ruchu etc. Po drodze napotkasz również rzeczy, które - jeśli właściwie się z nimi obejdziesz - powinny być Tobie pomocą. Należą do nich dźwignie, ku-

Oddworld Abe's Odysee

ranty, historyczne kamienie, ptasie portale, worki z kamieniami, mięsem i wiele innych. Gra jest naprawdę bogata jeśli chodzi o urozmaicenia. Wiele w niej ciekawych pomysłów, które nie pozwolą Ci się nudzić. Najfajniejszym z nich jest możliwość porozumiewania się z napotkanymi postaciami. Nie są to co prawda jakieś rozbudowane dialogi, lecz prześmieszne wypowiadane pojedyncze zwroty, gwizdy, charczenia oraz śpiew. Nauczenie się posługiwania tymi odzywkami ma kluczowe znaczenie. Na przykład od dogadania się z innymi Mudokonami zależy, czy uda się ich uratować. Świetnym pomysłem jest również fakt, iż gra nie ma jednego zakończenia. To, czy rzeczywiście skończysz skuty łańcuchami w celi zależy



tylko i wyłącznie od Ciebie. Wszystko co robisz ma bowiem wpływ na Twoją reputację, a od niej zależy, czy kumple przyjdą ci z pomocą, kiedy będziesz ich najbardziej potrzebował. Czyli - jak to wyrażono na pudełku od gry - „Zbawiciel czy salami? Wybór należy do Ciebie."



Tym, co powaliło mnie na kolana po pierwszym uruchomieniu gry, to perfekcyjna, olśniewająca, czarująca, piękna (uff) animacja postaci. Abe potrafi wykonywać mnóstwo czynności: modli się, przysiada, turla, podciąga, rzuca bomby, skacze z miejsca i z rozpędu, skrada się, wsiada na takie ładne zwierzątko zwane Elum, biega i oczywiście chodzi. A wszystko to jest zabawnie i tak realistycznie odzwierciedlone, że aż dech zapiera. Grafika w tle również jest rewelacyjna. Spójrz tylko na zamieszczone screeny - czy widziałeś kiedyś piękniejsze niebo? Ponadto grę przerywają od czasu do czasu wysokiej jakości animowane wstawki, które doskonale pomagają tworzyć klimat, a do zabawy przygrywa Ci fajna muzyczka. I chociaż nie jest to nic nowatorskiego, bo platformówki towarzyszą graczom komputerowym od zarania dziejów, to z pewnością miłośnicy tego rodzaju rozrywki będą zachwyceni.

Właściwie program ten nie ma wad poza jedną - zbyt wygórowanym (moim skromnym zdaniem) poziomem trudności, który sprawia, że na każdym kroku gracz staje przed problemem, co zrobić, aby posunąć się dalej. I niby wszystko jest OK, bo przecież poniekąd o to właśnie chodzi, lecz podchodzenie do jednej zagadki kilkanaście do kilkudziesięciu razy w końcu wkurza do tego stopnia, iż ze złością przestajesz grać, wyłączasz komputer i siadasz z powrotem dopiero, jak Ci przejdzie. Co wcale nie gwarantuje, że za moment nie zrobisz tego ponownie. Trochę to zniechęca, lecz jednocześnie sprawia, że gra starczy na bardzo długo. Problem ten może zatem zostać potraktowany zarówno jako wada, jak i zaleta - w zależności od oczekiwań i „kondycji psychosomatycznej" grającego w danej chwili. Jeśli jednak masz ochotę dłuższą chwilę po prostu bezstresowo sobie pograć, odprężyć się itd., to z pewnością moje zdanie na ten temat stanie się i Twoim.

KAEL

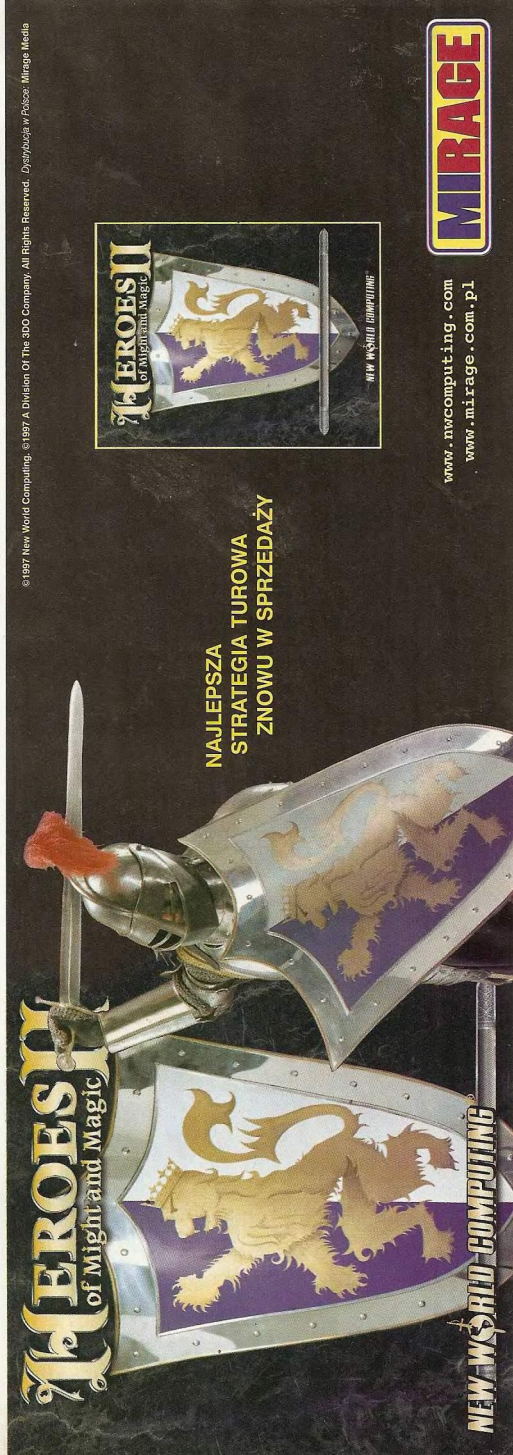
Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 120, 8MB RAM
SVGA, CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 166, 16 MB RAM

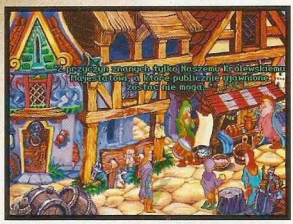
producent:
GT INTERACTIVE
wydawca:
GT INTERACTIVE
polski dystrybutor:
LEM

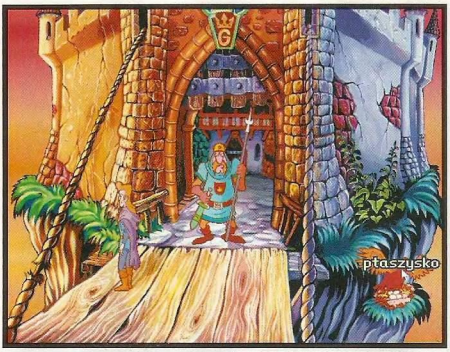
cena: 155 zł

©1997 New World Computing. ©1997 A Division Of The 3DO Company. All Rights Reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media



Książę i tchórz





Firma **Metropolis** jest chyba najbardziej znaną i, śmiem twierdzić, najdynamiczniej rozwijającą się polską firmą produkującą gry komputerowe. Wszyscy zapewne słyszeli o takich produkcjach, jak ***Teenagent*** czy ***Katharsis***. Nie da się ukryć, iż reprezentują one poziom zbliżony do światowego, choć warto byłoby popracować jeszcze nad niedociągnięciami tu i ówdzie. Znaczny wzrost poziomu merytorycznego i technicznego możemy zaobserwować w najnowszym dziele pt. **Książę i tchórz**.

Zacznijmy od tego, że wskutek czarów zwykły tchórz (czyli, nie przymierzając, Ty) został zamknięty w ciele królewskiego syna. Z tego oczywiście musiały wyniknąć komplikacje, bowiem wcale nie miałeś zamiaru walczyć z Czarnym Rycerzem. Szkoda, że Twój ojciec miał nieco inne zdanie na ten temat, dlatego zostałeś zmuszony do natychmiastowego opuszczenia zamku. Najkrótsza droga wiodła na stary cmentarz i tam właśnie zaczyna się gra. Jest to, wydawałoby się, typowa przygodówka, a jednak ma ona kilka cech szczególnych, którym chciałbym poświęcić paragraf lub dwa.

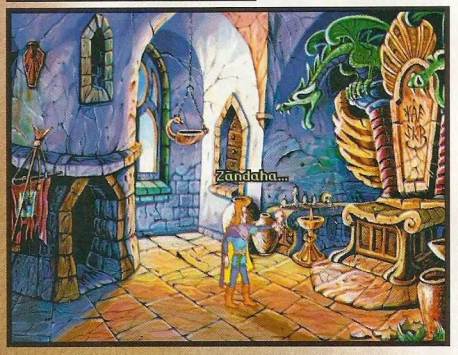
Przede wszystkim, czas i miejsce akcji. W przeciwieństwie do produkcji zachodnich, które rozgrywają się w świecie fantasy lub bajki, **Książę i tchórz** łączy te dwa gatunki, dając całkiem interesującą mieszankę. Oczywiście, Twoim celem jest zdjęcie klątwy, ale zanim to nastąpi, musisz poznać dobrze samego siebie oraz człowieka, którego wygląd przybrałeś. Jest to dość ciekawa koncepcja i, trzeba przyznać, odróżniająca dzieło **Metropolis** od wyrobów konkurencji. Poza tym, co należy podkreślić, wszelkie teksty wypowiadane przez postacie są przedstawiane przez lektorów. I to nie byle jakich, że wspomnę tylko o Kazimierzu Kaczorze, użyczającym głosu czarodziejowi Arivaldowi. Ogólnie rzecz biorąc, dialogi zostały przygotowane naprawdę fachowo, a przy tym od razu daje się zauważyć jakość nagrania studyjnego. Cieszy fakt, że **Metropolis** potrafiło wyciągnąć wnioski z nieudanego eksperymentu z ***Teenagentem*** i tym razem skorzystało ze środków profesjonalnych. To z pewnością jeden z podstawowych atutów **Księcia i tchórza**. Innym, równie ważnym, jest grafika, którą wykonano dokładnie i bardzo kolorowo. Wszelkie lokacje są dopieszczone do ostatniego szczegółu i widać gołym okiem, że świat gry został stworzony przez człowieka znającego się na rzeczy. Wystarczy zwrócić uwagę na przykład na grę cieni postających w wyniku padającego przez okno świątyni światła. Podobnie jest z animacją, dzięki której w każdej niemal lokacji cały czas coś się dzieje: kupcy grają w kości, grabarz czyści groby itp. Ruchy postaci i wszelkie ich akcje przywodzą na myśl kreskówki rodem z wytwórni Hanna Barbera.

Jak na przygodówkę przystało, podczas wędrówki po królestwie odkryjesz wiele dziwacznych miejsc i spotkasz mnóstwo niezwykłych osób, z którymi można porozmawiać czy po prostu ubić interes. Poruszanie się między głównymi miejscami, takimi jak jaskinia czy miasto, umożliwia mapa, którą dostajesz na początku od Arivalda. Jej używanie jest bardzo pomysłowe, gdyż w miarę Twoich postępów odsłaniają się kolejne kawałki, umożliwiające dotarcie do miejsc pod nimi ukrytych. Komunikacja z otoczeniem odbywa się poprzez szereg poleceń, znanych z innych gier tego typu. Rzecz jasna, nie raz staniesz przed koniecznością zatrzymania się i pokombinowania ze znalezionym właśnie młotkiem czy sztyletem. Tu dochodzimy do dość istotnej sprawy, jaką jest poziom trudności i jakość zagadek. Autorzy nie kryją, iż ich wyrób do łatwych nie należy i złożonością doprównuje największym gigantom, takim jak np. Discworld. Starzy wyjadacze zacierają zapewne teraz ręce, a zwykli śmiertelnicy dostają palpitacji serca, ale nie ma się czym martwić, poziom zagadek nie jest co prawda najniższy, jednak wszelkie rozwiązania przebiegają na drodze rozumowej. Wystarczy zatem korzystać z zasad logiki, by przezwyciężyć każdy problem. Co więcej, jednocześnie możesz rozwiązywać kilka zagadek, więc jeśli zatniesz się w jednym miejscu, możesz spróbować w innym. Przyznam się szczerze, że nawet ja, choć do biegłych w tych sprawach nie należę, pierwsze zadania wykonałem bez żadnego problemu.

humoru. Objawia się ono głównie w dialogach, dowcip sytuacyjny pozostaje w mniejszości. Teksty typu: *„Te kości to z nudów?/Nie, z drewna"* - stanowią miły przerywnik w poszukiwaniach, choć kilka gagów uważam za nieco chybione. Trudno jednak oczekiwać, aby wszystko było doskonałe.

Podsumowując, muszę przyznać, iż firma **Metropolis** mile mnie połechtała, przedstawiając produkt nie tylko przemyślany, ale i na światowym poziomie. Niewątpliwym jego atutem jest język, w którym rozmawiają bohaterowie, czyli polski mówiąc wprost. Za jedną z wad można natomiast uważać podobieństwo do innych produkcji, z których najbliższe wydają mi się ***Simon the Sorcerer oraz King's Quest*** - to jednak jest bolączka wszystkich przygodówek. Biorąc wszystko pod uwagę, uważam, że każdy miłośnik tego typu rozrywki śmiało może kupić **Księcia i tchórza**, będąc pewnym, że się nie zawiedzie. I że kilka najbliższych dni będzie miał z głowy.

Piotr Bilski
"Alien"

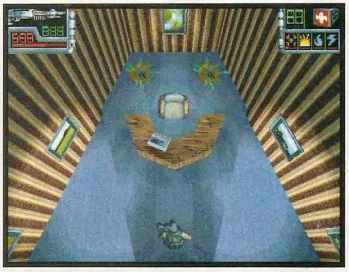


Przygodowa

PC
minimum:
486 DX2/66, Win 95, CD-ROM
zalecane:

producent:
METROPOLIS
wydawca:
IPS COMPUTER GROUP
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: na telefon



Take No Prisoners

Po spektakularnym wydaniu ***Hexena 2***, na rynku pojawiła się niedawno kolejna gra zręcznościowa firmy **Raven Software - Take No Prisoners.** Gra nawiązuje pomysłem do starego, dobrego cyklu pt. ***Alien Breed***. Tym, ktrzy nie pamiętają tego amigowego hitu (później wykonano także konwersję na PC ostatnich części), podpowiem, że była to strzelanka stanowiąca znakomitą konkurencję dla wszelkich doomowców, w których miast widoku z pozycji bohatera zastosowano widok z góry. Zasada oczywiście jest ta sama: najpierw strzelaj, potem pytaj, choć przyznam, że w **Take No Prisoners**, podobnie jak w ***Alien Breed***, trzeba czasem znacznie bardziej pogłówkować, niż w klasycznych doomowcach.

Akcja gry toczy się w San Antonio. Po wojnie nuklearnej, podczas której miasto zostało zbombardowane prawie wszystkimi możliwymi rodzajami broni, jego ruiny zasiedlają odrażający mutanci, ludzie tworzący coś na kształt gangów, a nawet inteligentne maszyny, których jedynym celem jest zabijanie wszystkiego, co się rusza. Całe San Antonio podzielone zostało pomiędzy wspomniane już gangi, a w samym jego centrum pojawiła się tajemnicza kopuła. Do tej właśnie kopuły musisz dotrzeć i zdobyć kryształ pamięci, dzięki któremu będzie można dowiedzieć się czegoś więcej o tym miejscu. Na swojej drodze spotkasz wiele naprawdę wrednych postaci, które oczywiście musisz zabić, aby samemu przetrwać. W ogóle w ciągu całej misji Twoim mottem powinien być tytuł gry - żadnych jeńców.

Podobnie jak w ***Alien Breed***, tak i tutaj poruszasz się po etapach-labiryntach, w których możesz znaleźć różne dziwne rzeczy, pomocne w wysyłaniu Twoich przeciwników „na tamten świat". W mrocznych zakamarkach pełno jest apteczek, magazynków z amunicją i specjalistycznego wyposażenia. Są też nowości - maski przeciwgazowe, granaty, rożnego rodzaju pancerze ochronne i wiele innych przydatnych przedmiotów. Ponadto do wyboru masz aż 21 rodzajów broni - począwszy od miecza, poprzez karabin maszynowy, a na wyrzutni rakiet i miotaczu plazmy skończywszy. Dodatkowo wyposażony jesteś w podręczny komputer PPD (Personal Data Device), w którym zapisywane są wszystkie informacje, jakie zdobędziesz, chodząc po mieście. Znaleźć się w nim mogą między innymi informacje o zdobytej broni, rozmieszczeniu pomieszczeń, dodatkowym wyposażeniu itp. Wszystko to, jak już wspomniałem, obserwujesz z lotu ptaka, przy czym należy zaznaczyć, iż punkt osadzenia kamery jest regulowany i można go ustawić na trzech różnych wysokościach, zaś sama kamera może śledzić ruchy bohatera lub pozostać statyczna. Oczywiście, taki zabieg pozwala dostrzec rzeczy, które normalnie byłyby niewidoczne i działać w sposób, jaki byłby niemożliwy w doomowcach. Na koniec warto wspomnieć, że etapy są tu nieliniowe, a więc możesz skorzystać z kilku dróg do celu, a przeciwników cechuje wysoka inteligencja pozwalająca na indywidualne zachowania w trakcie walki. Ponadto gra umożliwia zabawę 8 graczom w opcji multiplayer (modem, sieć lub internet) na czterech specjalnie przygotowanych planszach.

Muzyka i dźwięk w **Take No Prisoners** są naprawdę dobre i dzięki nim możesz poczuć się jak prawdziwy bohater błądzący po mrocznych zakamarkach San Antonio. Szczególnie polecam podpiąć się pod wzmacniacz i... już jesteś na ulicy. Podobnie ma się sprawa z grafiką, która również prezentuje się całkiem zgrabnie. Co ciekawe, pomiędzy rozdzielczościami 320x240 i 640x480 nie ma w zasadzie wielkiej różnicy (nie licząc ostrych krawędzi, nie ma ich wcale). Oczywiście, jeśli już ktoś zdecyduje się na wyższą rozdzielczość, musi liczyć się z większymi wymaganiami, jakie gra wówczas stawia komputerowi. Optymalne wydaje się wówczas Pentium 133, 24 MB RAM i minimum 120 MB na dysku twardym, CD-ROM x4 oraz kartę graficzną z akceleratorem 3D.

W **Take No Prisoners** krew płynie szerokim strumieniem, a trup ściele się gęsto i wszyscy gracze spragnieni mocnych wrażeń powinni być zadowoleni. I to nawet pomimo pomysłu umieszczenia kamery pod sufitem, do czego zresztą można się szybko przyzwyczaić. Przy okazji, cieszy fakt, iż w zalewie wszelkiej maści doomowców, pomysł twórców ***Alien Breeda*** nie zaginął, a nawet że ewoluował, bo **Take No Prisoners** jest jednak kolejnym etapem w tego typu grach.

W.R.

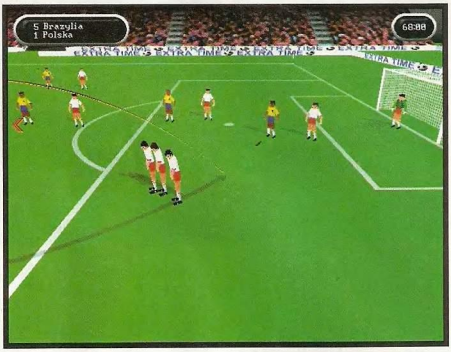
Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, SVGA, Win95
zalecane:
Pentium 133, akcelerator 3D
24 MB RAM, CD-ROM x4, Win95

producent:
RAVEN SOFTWARE
wydawca:
RED ORB
polski dystrybutor:
MIRAGE

cena: 160 zł

Kick Off 98



Wczasach gdy stara, dobra Amiga gościła w wielu domach a PC jeszcze nie nadawał się do grania, istniały tylko dwie piłki nożne godne uwagi - ***Sensible Soccer*** oraz ***Kick Off***. Rozwój pecetów przyniósł znaczny postęp w tej dziedzinie, a ostatnich kilka miesięcy wręcz obfitowało w niespotykany do tej pory wysyp najróżniejszych futboli (bądź też soccerów, jak chcą Amerykanie, dla których piłka nożna to sport, w którym nosi się piłkę pod pachą).

Na Amidze i Atari ST ***Kick Off*** był prostą, dwuwymiarową grą zręcznościową. Później pojawiły się kolejno ***Kick Off 96*** zawierający namiastkę 3D, ***Kick Off 97*** z nową grafiką a w końcu **Kick Off 98** z nową animacją i znacznie ulepszoną oprawą graficzną.

W **Kick Off 98** zastosowano ciekawe opcje, wyróżniające grę spośród konkurencyjnych produktów. Do wyboru masz kilka możliwości rozgrywania meczów towarzyskich, liga, puchary, turniej mistrzostw świata, turniej ANCO (wymyślony na potrzeby gry) oraz trening. Właśnie ta ostatnia propozycja jest ciekawostką nie spotykaną do tej pory. Zazwyczaj trening ograniczał się wyłącznie do rozegrania meczu bez przeciwnika, niekiedy strzelania karnych, ćwiczenia rzutów wolnych czy rożnych. W **Kick Off 98** został on podzielony na osiem opcji. Oprócz ćwiczeń rzutów karnych, wolnych i rożnych, masz możliwość nauczenia się czystych wślizgów odbierających piłkę przeciwnikowi, doskonalenia umiejętności strzeleckich oraz dryblingu. Ostatni element jest naprawdę świetny i doskonale przemyślany. Stajesz bowiem na środku boiska, mając przed sobą 5 słupków. Twoje zadanie to przedryblować między nimi i celnie strzelić na bramkę. Jeśli uda Ci się ta sztuka, to słupki zostaną przesunięte w taki sposób, że zagradzać będą także dostęp do bramki. W efekcie oprócz dryblingu zmuszony będziesz do oddania takiego strzału, by piłka przeleciała ponad stojącymi słupkami i trafiła do bramki. Każde przewrócenie słupka zmusza do powtórzenia próby.

Po takim treningu możesz bez wahania przystąpić do meczu. Wybór drużyny ogranicza się do tych zrzeszonych w organizacji FIFA, które brały udział w eliminacjach do Mistrzostw Świata. Brakuje tutaj zespołów ligowych, lecz lukę tę wypełnia edytor, w którym możesz stworzyć własny team. Sam mecz niestety nadal nie dorównuje konkurentom takim jak ***FIFA*** czy ***Actua Soccer***. Masz wprawdzie kilka możliwości ustawienia kamery, lecz rozgrywka nie jest tak efektowna, jak w wyżej wymienionych grach. Denerwujące jest to, że widać niewielki wycinek boiska, a zawodnik będący najbliżej piłki automatycznie staje się aktywnym (czyli sterowanym przez Ciebie). Niestety, zdarza się że w chwili przesuwania się ekranu już inny piłkarz jest bliżej i niezdecydowanie, który zawodnik powinien przejąć piłkę powoduje tyle zamieszania, że nie masz szans na sklecenie jakiejkolwiek akcji. Co gorsza, komputerowy przeciwnik wykorzystuje takie chwile bezlitośnie. Można w prawdzie samemu przełączać gracza, decydując który ma prowadzić piłkę, jednak w ferworze walki niejednokrotnie nie ma na to czasu.

Podobnie kiepsko rozwiązane są podania. Docierają wprawdzie do adresata, ale jest sporo wręcz idiotycznych zagrań, nie mających nic wspólnego z logiką piłkarską. Obserwując poczynania komputera, spotkasz się z sytuacją, gdy ten będąc już na polu karnym wycofa piłkę i kilkoma podaniami znajdzie się ponownie na swojej połowie. Nie trzeba tłumaczyć, że jest to po prostu bez sensu. Mimo tych niedogodności można rozegrać kilka meczy i mile spędzić czas, zwłaszcza z żywym przeciwnikiem.

Nie wiadomo dlaczego **ANCO** całkowicie zaniedbało akceleracje 3D i nie wprowadziło żadnych udoskonaleń dla posiadaczy Voodoo. Zaniedbano także dźwiękową stronę gry. Muzyka jest dosyć przeciętna i, powiedzmy, średnio pasująca do gry. Do tego odgłosy dobiegające z trybun zdecydowanie nie wpływają na zwiększenie chęci do zdobywania następnej bramki.

Z pewnością **Kick Off 98** jest najlepszą edycją wśród wszystkich ***Kick Off*** wydanych do tej pory. Polska wersja językowa powinna przyciągnąć większą liczbę chętnych do jej nabycia, jednak nie zagrozi raczej ***FIFA*** czy ***Actua Soccer***. Krótko mówiąc - jest to pozycja raczej dla zagorzałych fanów.

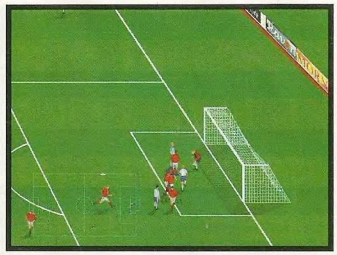
Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 8MB RAM, SVGA, CD-ROM, DOS lub Windows 95

producent:
ANCO
wydawca:
ANCO
polski dystrybutor:
IPS COPMUTER GROUP

cena: 145 zł



Puma World Football '98

Wszystko wskazuje na to, że rok 1998 będzie obfitował w gry piłkarskie. Związane to jest oczywiście z Mistrzostwami Świata we Francji i co za tym idzie zwiększonym popytem na tego rodzaju produkty. Drugim istotnym powodem jest wzrost zainteresowania przemysłem gier ze strony firm wytwarzających sprzęt sportowy. Tak powstał na przykład ***Adidas Power Soccer***, będący produktem typowo reklamowym o słabiutkiej grywalności. **Puma World Football** na szczęście nie powiela tego błędu - nie ma tu praktycznie żadnych animacji ani sloganów reklamowych umieszczanych we wszystkich możliwych miejscach, jest za to dobra, szybka piłka nożna.

Widok pola gry jest ograniczony do rzutu zza linii bocznej, a ustawienie kamery zmienia tylko skalę obrazu. Stanowi to spory mankament, ale mimo to gra jest dość przejrzysta. Biegający po zielonej murawie zawodnicy wyglądają całkiem dobrze, choć daleko im jeszcze do postaci z ***FIFA 98***. Stadion zdecydowanie lepiej słychać niż widać (no ale patrzeć masz na piłkę, a nie na panienki na trybunach).

Choć **PWF** niczym specjalnym nie zachwyca, to ma jednak w sobie coś, co pozwala na przyjemną zabawę. Masz tu wszystko: mecze towarzyskie, turnieje, puchary, ligi i trening. Wszystkie z wymienionych powyżej funkcji są same w sobie mocno rozbudowane; możesz na przykład stworzyć własną ligę z drużyn z całego świata. Wśród nich znajdziesz nawet trzy drużyny z Polski: Górnika Zabrze, Legię Warszawa oraz Widzewa Łódź. Masz dostęp do ekstraklasy i drugiej ligi: angielskiej, francuskiej, włoskiej, niemieckiej i hiszpańskiej, czyli elity drużyn europejskich. Do wyboru masz też osiem różnych pucharów, również z polską, bardzo słabą drużyną. Ponadto powielono tu pomysł (moim zdaniem dobry) z **FIFA 97**, wprowadzając możliwość rozgrywek halowych.

Samo sterowanie jest bardzo proste i sprowadza się do trzech klawiszy plus kierunki. Uzyskanie wysokiej wygranej z równorzędną drużyną sterowaną przez komputer, nawet na najprostszym stopniu trudności, nie jest rzeczą łatwą. Będziesz musiał się sporo napocić, aby uzyskać satysfakcjonujące wyniki, a jeżeli zaczniesz systematycznie wygrywać w hali, gdzie technika gry jest zupełnie inna niż na boisku, złożę Ci pokłon.

Podsumowując **Puma World Football** mogę stwierdzić, że jest to dobra piłka nożna, której jednak jeszcze bardzo wiele brakuje do takich tytułów jak ***Actua Soccer*** czy ***FIFA 97***. Z drugiej strony daje chyba największe możliwości w stosunku do wymagań sprzętowych. Z rywalizacji z Adidasem w dziedzinie współtworzenia gier sportowych Puma wyszła obronną ręką... Ciekawe, kto będzie następny? Może NIKE?

MOSIU

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM
CD-ROM, Win 95

producent:
UBISOFT
wydawca:
UBISOFT
polski dystrybutor:
LEM

cena: 139 zł

CoCo International Ltd.
Tel. (036) 4222621 w. 468
0601 49 54 84
Fax(036) 4236727
E-Mail: coco@grot.com.pl

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
Ace Ventura polski po polsku !	119,90	84,00
Across the Rhine	79,90	39,90
Adidas Power Soccer	144,90	103,46
Armored Fist 2	144,90	94,50
Atlantis The lost tales	147,90	104,39
Blade Runner	159,90	112,89
Broken Sword 2	147,90	103,60
C & C Red Alert Misje	49,90	33,65
Carmageddon	159,90	114,70
Curse of Monkey Island	187,90	133,55
Dark Colony	137,90	94,05
Dark Earth	154,90	104,40
Dark Force	119,90	86,23
Dark Omen	Tel.	Tel.
Daytona	99,90	59,90
Doom 2 W95	119,90	78,59
Earth 2144	37,90	26,90
Excalibur	139,90	94,50
F1 Racing	144,90	101,60
IF22	174,90	124,15
FALLOUT	Tel.	Tel.
FIFA 98	146,90	104,40
Fighting Forces	152,90	Tel
Freddy	37,90	26,90
G-Police	144,90	103,46
Imperium Galaktica	145,90	104,80
Insane Speedway 1. Liga pl	69,90	47,30
I-War	159,90	112,89
Jack Orlando	37,90	26,90
Jedi Knight	189,90	133,50
Książę I Tchórz	Tel.	Tel.
Lew Leon	47,90	31,98
Liga Polska Manager 98	94,90	65,84
Lost Vikings 2	94,90	65,90
Master of Orion 2	119,90	84,50
MK 3	154,90	110,98
Mortal Kombat III	129,90	74,50
Myth	149,90	107,22
NBA 98	146,90	104,40
Need for Speed 2 Gold	154,90	104,40
Pandemonium	144,90	102,65
Quake 2	154,90	104,40
Rayman 2	99,00	71,50
REBELL ASSAULT II	139,90	92,56
Settlers 2 złota edycja	167,90	112,86
Star wars Rebellion	Tel.	Tel.
Themehospital	136,90	94,50
TieFighter	129,90	84,56
Tomb Raider 2	144,90	103,46
Total Annihilation	142,90	101,57
Virtua Fighter	109,90	71,34
Virtua Cop	154,90	Tel.
Wing Commander Prophecy	159,90	112,86
Coreldraw 7 pełna wersja	550,00	406,89
Europlus+ Prof. Pack	349,90	261,00
Europlus Prof. Niem.	349,90	261,00
Sony Playstion	694,90	531,00
Controler PSX	69,90	39,95
Kontroler Analogowe	134,90	79,56
Laser Pistolet	139,90	86,48
Karta pamięci 15 Block	74,90	48,95
Karta pamięci 120 Block	139,90	84,56
Kabel RFU	59,90	44,10
Kabel połączeniowy	59,90	25,86
FIFA 98	204,90	153,50
Final Fantasy 7	204,90	156,86
Syndicate Wars	119,90	87,60
NBA 98	204,90	153,50
Crash Bandicoot 2	214,90	161,60
Tekken 2	209,90	171,50
Tomb Raider 2	209,90	161,60
Fade to Black	109,90	86,00
Diablo	Tel..	Tel.
Need for Speed 3	Tel.	Tel.

Ponad 600 roznych tytulow PC CD ◆ katalog gratis za zamówieniem pocztowym i telefonicznym http://www.uhc.lublin.pl/coco

Nowe Tytuły
Wing Commander IV
64,90 zł
DIABLO
Hellfire
74,90 zł
156,90
STARCRAFT

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt. Sp. Lublin Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55

F1 Racing Simulation

Komputerowa historia Formuły 1 zaczęła się od gier wydanych na komputery ośmiobitowe. Były to jednak wyłącznie gry zręcznościowe, mające niewiele wspólnego z prawdziwymi wyścigami; dopiero ***Formula One Grand Prix*** firmy ***MicroProse*** wypełniła ową lukę. Przez jakiś czas nic nowego się nie pojawiało, aż do momentu wydania jej drugiej części - lepszej pod wieloma względami. Konkurencja jednak nie spała, czego efektem była gra ***Power F1*** firmy ***Eidos Interactive***. W tym czasie na rynku zaczęły się pojawiać nowe karty graficzne; fakt ten z kolei wykorzystała następna firma - ***Psygnosis***, która wypuściła ***F1*** obsługująca wyłącznie karty 3D. Ostatnim tytułem na tej liście jest **F1 Racing Simulation** firmy **UbiSoft**, podejrzewam jednak, że na tym się nie skończy.

F1 Racing Simulation posiada oficjalną licencję Formula One z FOA/FOCA. Niewtajemniczonych informuję, że są to światowe organizacje zajmujące się tą dyscypliną sportu. W grze występuje 22 kierowców, którzy startowali w Grand Prix w roku 1996. Znajdziesz tu takie nazwiska jak Damon Hill, Michael Schumacher, Jean Alesi, czy Mika Hakkinen. Niestety jest także drobny zgrzyt, gdyż zamiast Jacques Villeneuve'a wprowadzono Driver X. Prawdopodobnie **UbiSoft** nie otrzymało pozwolenia na użycie w programie jego nazwiska, chociaż wszystkie dane i osiągnięcia zawarte w grze wskazują że to z pewnością o niego chodzi.

Formula One Grand Prix 2 nastawiona jest przede wszystkim na realizm gry, gdzie najpierw musisz odbyć sesję w garażu dostosowując wszystkie parametry bolidu do danego toru. Z kolei w ***Power F1*** główny nacisk położony został przede wszystkim na przyjemność z samej jazdy, w której wszystko zależy wyłącznie od zdolności kierowcy. Natomiast **F1 Racing Simulation** jest połączeniem obydwu. Jeśli jesteś spragniony jazdy, możesz wybrać ulubionego zawodnika i ruszyć na tor. Gdy lubisz pracę w garażu weź młotek, kombinerki, parę kluczy i zmieniaj co Ci się podoba, począwszy od zawieszenia, hamulców a na poszczególnych przełożeniach skrzyni biegów skończywszy.

Twórcy gry postarali się o maksymalną zgodność świata przedstawionego z rzeczywistością. Przejawia się to szczególnie w niezwykle drobiazgowym odwzorowaniu torów - jeśli się na chwile zagapisz, to możesz zjechać w jakąś boczną uliczkę i zabłądzić, szczególnie jeśli pada deszcz (tu osiągnięto naprawdę rewelacyjny efekt), ograniczający widoczność do kilkunastu metrów. Na tym nie kończy się realizm gry. Już sam fakt, że przy jej tworzeniu brali udział mechanicy ze stajni F1 Renault, mówi sam za siebie. Poza tym zmienne warunki pogodowe wpływają zasadniczo na zachowanie się bolidu. Na mokrej nawierzchni prowadzenie samochodu staje się strasznie trudne; przy dużej prędkości nie ma możliwości wejścia w żaden zakręt. Koła wprawdzie skręcają, lecz w efekcie lekkiego poślizgu zbyt późno reagują na manewr i cała akcja kończy się wypadnięciem z trasy. Oprawa dźwiękowa programu również prezentuje całkiem przyzwoity poziom, zwłaszcza jeśli spojrzeć na nią pod kątem realistyczności dobywających się z głośników odgłosów. Dzięki temu masz wrażenie uczestniczenia w prawdziwym wyścigu. Jednakże jest tu pewna niedoróbka: zanim wyruszysz na trasę musisz „pobyć" dłuższą chwilę w menu, a tutaj te dźwięki są wręcz nieprzyjemne dla uszu. Przerażające wycie silnika zmusiło mnie do natychmiastowego ściszenia dźwięku. Na szczęście uchybień tych nie ma zbyt wiele.

Gra posiada cztery poziomy trudności i siedem sposobów rozgrywania wyścigu, między innymi pojedynczy bieg, Grand Prix, mistrzostwa, szkoła jazdy i walka z czasem. Podobnie jak w ***Power F1***, możesz tu również zagrać w dwie osoby na jednym komputerze. Wówczas ekran zostanie podzielony na dwie części, jednakże grafika na tym wcale nie traci (jak miało to miejsce w ***Power F1***). Dostępna jest także gra po sieci, poprzez modem lub port szeregowy.

F1 Racing Simulation świetnie wykorzystuje walory kart 3D, a przede wszystkim tych opartych na układach Voodoo. Grafika wykonana jest perfekcyjnie, z efektami dźwiękowymi jest nieco gorzej. Jednakże co do grywalności nie mam żadnych zastrzeżeń, więc **F1 Racing Simulation** uważam za najlepszą grę w swojej kategorii. Pomimo paru niedoróbek (na przykład brak obrazu w lusterkach), gra się w nią bardzo przyjemnie; uważam, że żaden miłośnik wyścigów, a zwłaszcza Formuły 1, nie powinien przejść obok tej pozycji obojętnie.

Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC

minimum:
Pentium 120, CD-ROM, Win 95
SVGA 4 MB, 16 MB RAM
zalecane:
Pentium 166, 20 MB RAM
Karta 3D, CD-ROM x4

producent:
UBISOFT
wydawca:
UBISOFT
polski dystrybutor:
LEM

cena: 155 zł

Andretti Racing

Wydział **Electronics Arts - EA Sports** - dotychczas znany był przede wszystkim z komputerowych symulacji gier zespołowych takich jak ***NBA, NHL*** czy ***FIFA***. Do niedawna nie wykazywał zainteresowania wyścigami samochodowymi. Jednakże swój debiut w tej dziedzinie rozpoczął z wielkim rozmachem, tworząc grę **Andretti Racing**.

Andretti Racing jest unikalnym połączeniem ***Indycar*** z ***Nascar Racing***; gra pozwala zasiąść za kierownicą samochodów Indy car oraz stock car. Dlatego też zarówno fani wyścigów ***Formuły 1*** (bowiem Indycar jest przedsionkiem F1), jak i gier typu ***Nascar Racing***, czy nawet ***Toca Touring Car Championship*** znajdą coś dla siebie.

Bez względu na to czy zdecydujesz się na bolid z Indy, czy też samochód z Nascar, możesz spróbować swych sił w pojedynczym biegu, bądź zdecydować się na rozpoczęcie nowej kariery. Ten drugi element jest najciekawszą propozycją gry. Wreszcie choć przez chwilę można poczuć się jak prawdziwy kierowca, który jako debiutant pojawia się na torze, by przez kilka sezonów szlifować swoje umiejętności. Większość gier tego typu pozwala tylko na granie w jednym Grand Prix, a po jego zakończeniu trzeba zaczynać wszystko od nowa. Tutaj jest inaczej.

Każde Grand Prix składa się z 10 wyścigów. Rozgrywane są one na różnych torach wybranych spośród ogólnej liczby 16. Po zakończeniu każdego z nich, w zależności od tego które miejsce osiągniesz, otrzymujesz odpowiednią liczbę punktów. Punkty te z kolei potrzebne są do końcowej klasyfikacji GP, lecz nie tylko. Jeśli sprawdzisz się jako kierowca i zajmiesz wysoką lokatę w całym cyklu, to otrzymasz propozycję od przedstawiciela konkurencyjnego teamu. W ten sposób będziesz mógł awansować od jednej do drugiej ekipy, by w końcu dostać się do elitarnej drużyny rodziny Andretti. Ciekawostką jest fakt, że można dołączyć do hali sław EA po zdobyciu pięciokrotnego tytułu mistrzowskiego.

Jak łatwo się domyślić, istnieją zasadnicze różnice między pojazdami z poszczególnych drużyn. Już na starcie masz trudniej, bo zmuszony jesteś do jeżdżenia w barwach najsłabszego zespołu. Różnice występują także między samymi autami Indy, jak i stock car. Pierwsze są szybsze, drugie bardziej odporne na uszkodzenia.

Grafika w **Andretti Racing** przedstawia się świetnie, jednakże do uruchomienia gry potrzebna będzie przynajmniej dwumegowa karta graficzna. Takie wymagania spowodowane są przede wszystkim faktem, że grafika wyświetlana jest w 65. 000 kolorów. Oczywiście nie zapomniano o akceleracji 3D (3Dfx zalecany jest przez producenta). Istotny wpływ na to, co widać na ekranie, ma przede wszystkim świetnie przygotowane menu graficzne, w którym można pozmieniać wiele szczegółów grafiki, dostosowując program do możliwości posiadanego procesora. Również efekty dźwiękowe i muzyka są świetnie dopasowane do gry. W zależności od typu pojazdu jaki wybierzesz,

towarzyszyć Ci będzie muzyka utrzymana w klimacie rock'n'rolla oraz „przedbiegowa" odprawa zrobiona w formie relacji telewizyjnych, w których występują sławni (za granicą, nie u nas) komentatorzy - Jim Brown, Bob Jenkins i Derek Daly.

Jedyne zastrzeżenie można mieć wyłącznie do realizmu **Andretti Racing**. Sądząc po tym, że w tworzeniu gry udział wzięła słynna rodzina kierowców - Andretti, oczekiwać by można wrażeń porównywalnych z tymi osiąganymi na prawdziwych torach. Niestety, na oczekiwaniach musisz się zatrzymać, gdyż gra została sprowadzona do typowej zręcznościówki. Wyprzedzanie nie jest zbyt trudne, a przy ogromnej prędkości jaką rozwijają owe pojazdy powinno być bardziej skomplikowane. Zastrzeżenia można mieć również do zachowywania się w pewnych momentach samochodu na trasie.

Te mankamenty nie wpływają na szczęście znacząco na obniżenie ogólnej wartości gry. W zasadzie **Andretti Racing** zawiera wszystko co zawierać powinny dobre wyścigi. Już zacieram ręce na myśl, że być może następnym produktem **EA Sports** będą zmagania na torach Formuły 1.

Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 133, 16MB RAM
SVGA 2 MB, CD-ROM, Win 95
zalecane:
Karta 3D (3Dfx)

producent:
ELECTRONICS ARTS
wydawca:
ELECTRONICS ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

cena: 160 zł

Kilka lat temu **Sega** wypromowała ***Virtua Fighter*** - rewolucyjną jak na owe czasy grę typu arcade, która ustanowiła nowy standard na rynku konsolowych bijatyk. Wspaniała, trójwymiarowa grafika, niezwykła łatwość obsługi oraz bogactwo ciosów uczyniły z tej gry stałego bywalca szczytów list przebojów. Program odniósł niebywały sukces i nic dziwnego, że już rok później pojawił się jego następca - ***Virtua Fighter 2***. Posiadacze konsol byli wniebowzięci. My nie. Aż do teraz.

Pecetowa wersja **Virtua Fighter 2** jest równie dobra jak konsolowy pierwowzór. Pod względem grafiki jest nawet lepsza, przy czym, żeby zobaczyć na ekranie wszystko, co program ma do zaoferowania, trzeba dysponować nie lada sprzętem. Pentium 200 MMX jest najlepszym rozwiązaniem, ale i zwykła „90" wystarcza do odpalenia gry - trzeba tylko ustawić parametry tła na minimum. Co się tyczy walczących postaci, to nawet przy tej minimalnej konfiguracji sprzętu zachowują one cały swój wdzięk. Pod tym terminem rozumiem tutaj niezwykłą płynność ruchów (klania się technika motion capture), mimikę twarzy oraz bogactwo ubiorów. Dzięki tym czynnikom postaci w **Virtua Fighter 2** są absolutnie doskonałe - lepsze od tych, jakimi szczycił się ***Tekken***, a przynajmniej tak dobre jak drużyna z ***Time Warriors***. I aż szkoda, że program nie wykorzystuje wspomagania sprzętowego. Z takim na przykład

3DFxem nie tylko postaci ale i cała gra musiałaby wyglądać wprost rewelacyjnie. A tak wygląda „tylko" bardzo dobrze.

Sterowanie grą jest niezwykle proste. Do wyboru masz joystick, klawiaturę lub joypad. Najwygodniejsze jest to ostatnie urządzenie ale i na klawiaturę nie można narzekać. Kombinacja siedmiu klawiszy (kopnięcie, blok, uderzenie dłonią oraz dół, góra, lewo i prawo) umożliwia bezproblemową walkę, zaś nauka chwytów specjalnych dla pojedynczej postaci nie powinna zająć Ci więcej niż piętnaście minut.

Virtua Fighter zachwycał bogactwem postaci, tradycję tę kontynuuje też **VF 2**. Do wyboru masz dziesięć postaci, z których każda reprezentuje inny styl walki. Stary Chińczyk udający pijanego, oraz Francuz specjalizujący się w naśladowaniu ruchów modliszki najbardziej przypadli mi do gustu. Obydwoma udało mi się dotrzeć aż do finału, w którym zmierzyłem się ze swego rodzaju wodną rusałką - co było o tyle interesujące, iż walka rozgrywała się pod wodą, przez co wszystkie ciosy wykonywane były w zwolnionym tempie.

Mówiąc o walce zaznaczyć należy, iż mimo powszechnej afirmacji przemocy fizycznej, w **VF2** nie zobaczysz ani kropli krwi. Najbrutalniejsze nawet sceny **VF2** to po prostu wyrafinowane uderzenia dłońmi lub stopami. Nie powinno to wywoływać niesmaku i na pewno jest łatwiejsze do zaakceptowania od surowej i krwistej brutalności, jaką proponował ***Mortal Kombat.***

Choć komputerowy przeciwnik nie jest chłopcem do bicia, a z całą pewnością prezentuje wyższą klasę od swojego poprzednika (to znaczy ***VF1***), i tak bez większego problemu udało mi się kilka razy dotrzeć do finału. I to

różnymi postaciami. Zwracam na to uwagę, gdyż ich siła, czy szybkość nie mają w gruncie rzeczy wielkiego znaczenia. Jedyne co się liczy to Twój refleks, pamięć - musisz bowiem przyswoić sobie kombinacje klawiszy odpowiedzialne za chwyty specjalne - i sprawność palców. Gdy wyrobisz sobie te cechy, komputer nie ma szans. To zaś prowadzi to jedynego i słusznego wniosku, iż najlepiej grać z kimś, kto także lubi VF2. Pomyślano i o tym. Program oferuje wiele opcji gry w sieci i tak naprawdę dopiero wówczas walka nabiera rumieńców.

Podsumowując, **Virtua Fighter 2** to zdecydowanie najlepsza obecnie gra typu arcade. Niezwykle prosta w obsłudze, oferująca szybką animację oraz wspaniałą, trójwymiarową grafikę, bez dwóch zdań stanowi klasę samą w sobie. Gorąco polecam.

Bazyl

Zręcznościowa

PC minimum: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95

producent: AM2
wydawca: SEGA ENTERTAINMENT
polski dystrybutor: MARKSOFT

cena: 160 zł

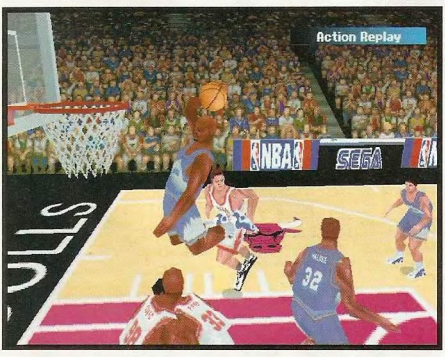
Rynek koszykarskiej symulacji został zdominowany przez jedną firmę - **Electronics Arts**, i jej coraz doskonalszy produkt - ***NBA Live***, opatrywany numerkiem nadchodzącego roku. Choć pozycja serii **EA** wydawałaby się niezagrożona, a wszelkie próby szturmowania tego bastionu z góry skazane na niepowodzenie, to jednak pojawił się jej konkurent - **NBA Action 98**. Producentem gry jest Sega, jedna z agresywniej wchodzących w ostatnim czasie na rynek PC firm.

NBA Action 98 zawiera podstawowe opcje znane z ***NBA Live***. Możesz zatem rozegrać pojedynczy mecz oraz wziąć udział w lidze. Nie ma wprawdzie konkursu rzutów za trzy punkty, lecz była to przecież tegoroczna niespodzianka **EA Sports**. Do głównych atutów gry zaliczyć należy przede wszystkim nieźle opracowaną sztuczną inteligencję oraz dobrze rozwiązane sterowanie. W ofensywie masz do wyboru pięć zagrań, podczas gdy w defensywie jest ich tylko cztery. Ponadto decydujesz o sposobie krycia zawodnika drużyny przeciwnej, stylu gry (agresywny, normalny), podwajaniu, czy kryciu na całym boisku. Kombinacji tych jest dosyć dużo, jednakże mniej niż w ***NBA Live***; tym niemniej, do dobrej zabawy to wystarczy.

Sega uzyskała oficjalną licencję NBA na opublikowanie nazwisk zawodników występujących w lidze. Niestety, indywidualne kontrakty zawarte przez samych graczy są widać nie do obejścia i nadal nie uświadczysz między innymi super gwiazdy - Michaela Jordana. Parkiety nie są identyczne jak w prawdziwych halach (w NBA Live 98 każdy parkiet był odwzorowany w stu procentach). Tutaj jest tylko jeden, różniący się wyłącznie zamieszczonymi logami drużyn aktualnie rozgrywających mecz. Na szczęście zadbano o wygląd samych uczestników meczu. Do stworzenia graczy zastosowano bowiem engine 3D oparty na wielokątach, natomiast twarze są złożone z tekstur prawdziwych twarzy zawodników NBA. Z kolei do animacji wykorzystano technikę motion-capture, jest więc ona całkiem przyzwoita, chociaż kuleje w kilku miejscach, zwłaszcza przy oddawaniu rzutu. Ogólnie grafika nie jest tak atrakcyjna i dopieszczona jak w ***NBA Live 98*** - Można ją w zasadzie porównać do wcześniejszych części ***NBA Live***, gdzie zastosowano niewielką paletę kolorów i niską rozdzielczość. W dodatku fakt, że gra nie wykorzystuje walorów żadnej karty 3D, niezbyt dobrze o niej świadczy.

NBA Action 98 to produkt, który mógłby zostać oceniony wyżej, ale niestety, nie wszystko jest w nim dopracowane. Chociaż animacja stoi na więcej niż przyzwoitym poziomie, to nie dotrzymuje jej kroku grafika, która jest po prostu kiepska. Poza tym zaniedbano również statystyczną część gry. Niezaprzeczalny jest jednak fakt, że **NBA Action 98** jest niezłą pierwszą próbą i zdecydowanie najgroźniejszym konkurentem jaki seria ***NBA Live*** kiedykolwiek miała. Jeśli grałeś w tą odsłonę i w dodatku Ci się podobała, to nie sądzę, że będziesz chciał ją zamienić na produkt Segi. Jeśli jednak uważałeś ją za zbyt trudną, bądź też ze względów sprzętowych nie mogłeś na nią sobie pozwolić, to **NBA Action 98** powinna Cię zadowolić.

Arkadiusz Matczyński



PC:
minimum:
Pentium 90, 16MB RAM
CD-ROM x2, Win95
zalecane:
Pentium 133

producent:
SEGA
wydawca:
SEGA
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: na telefon

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4 k/Warszawy
Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!** tel: (0-60)1282383, tel: (0-22)7731982, tel: (0-22)7733614, fax: (0-22)7733614
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC-CD ROM — Ceny w zł.

Age of Empires - MICROSOFT	**249,00**
Air Warrior III	tel.
Armoured Fist II	tel.
Atlantis - wer. pol.	149,00
Blade Runner	**165,00**
Broken Sword II - wer. pol.	147,00
Championship Manager II	tel.
Clash	139,00
Close Combat II - MICROSOFT	**249,00**
Conquest Earth	135,00
Conquest of the New World De Luxe	97,00
Constructor	**147,00**
Croc	tel.
Curse of Monkey Island 3	**191,00**
Dark Earth	**149,00**
Dark Omen	tel.
Deathtrap Dungeon	tel.
Deeper Dungeon	69,00
Diablo Hellfire Expansion Pack	**78,00**
Dungeon Keeper - wer. pol.	142,00
F 22 Air Dominance Fighter	**179,00**
Fifa '98	**149,00**
Fighting Force	tel.
Final Liberation	149,00
Flight Simulator '98 - MICROSOFT	**279,00**
Flight Unlimited II	tel.
Flying Corps Gold	149,00
Grand Thief Auto - wer. pol.	**155,00**
Heavy Gear	139,00
Herkules	159,00
Heroes of Might & Magic II - wer. pol.	**147,00**
I-War	165,00
Jack Orlando	**39,00**
Jedi Knight (Dark Forces II)	191,00
Kick Off '98	139,00
Książe i Tchórz - wer. pol.	**tel.**
Liga Polska Manager '98	97,00
Longbow II	**149,00**
Lords of Magic	tel.
Lost Vikings II	97,00
Mortal Kombat Trilogy	**159,00**
Myth - The Fallen Lords	**155,00**
NBA Live '98	149,00
Neverhood	**249,00**
NHL '98	149,00
Oddworld: Abe's Oddysee	**147,00**
Panzer General II	135,00
Quake II	**151,00**
Red Baron II	tel.
Riven - Myst II	**165,00**
Screamer Rally	142,00
Settlers II Złota Edycja	165,00
Sid Meier`s Gettysburg	**149,00**
Sim City/Theme Hospital	tel.
Starcraft	tel.
Star Wars Rebellion	tel.
Stasi Panthers III	**142,00**
Tenka	tel.
Test Drive 4	149,00
Tomb Raider II	**149,00**
Total Anihilation	147,00
Toca Touring Car Championship	**165,00**
Wing Commander Prophecy	**165,00**
Worms II	**149,00**
Virtua Fighter II	**149,00**
X-Com Apocalipse	147,00

Posiadamy w sprzedaży akcesoria do PC i SONY PlayStation firmy INTERACT Game Products oraz konsole SONY PlayStation NINTENDO 64 w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony PlayStation

Air Race	Judge Dreed	**Red Alert-C&C**
Ace Combat 2	Kurushi	**Res. Evil: D. Cut**
Adidas Pow. S. 2	MDK	Soul Blade
Alien Trilogy	Micro Machines V3	**St. Fighter EX+**
Broken Helix	**Mort. K. Mytology**	Tekken 2
Cool Board. 2	Moto Racer	Tenka
Crash Band. 2	**Nagano W. Oi. '98**	Tetris Plus
Duke Nukem 3D	Nascar '98	**Time Crisis**
Fifa '98	**NBA Live '98**	**Toca Tourrig Car**
Fighting Force	**NHL '98**	Tokyo High.Batt.
Final Fantasy 7	**Night. Creatures**	**Toshinden 3**
Formula 1 '97	Nuclear Strike	**Tomb Raider 2**
G-Police	Oddworld	V.-Rally 97
Hercules	Pandemonium 2	Warcraft 2
Jersey Devil	Raystorm	i wiele innych...

Nintendo 64

Blast Corps	F1 Pole Position	Mort.Komb.Mytol.
Bomber Man 64	**Fifa 98**	MRC
Cameleon Twcast	**Fighters Destiny**	**Nagano W.O.'98**
Cly Fighter 63 1/2	Golden Eye	NBA Hang Time
Crusion USA	Intern. Soccer 64	Pilot Wings
Dark Rift	Killer Instinct Gold	Shad. of the Emp
Diddl Kong Rac.	Lamborgini	**Star Fox 64**
Doom 64	Mace:the Dark Age	Turok
Duke Nukem 64	Mario Kart 64	i wiele innych ...

Sega Saturn

Atlantis	**Fifa '97**	**Quake**
Alien Trilogy	Guardian Hero	**Resident Evil**
Discworld 2	**Last Bronks**	**Sonic R**
Dragon Force	**NBA Live '98**	Ult. Mortal Komb.3
Duke Nukem 3D	**NHL '98**	**W. Wide Soc. '98**
Enemy Zero	Pandemonium	i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki...
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Jane's Fighters Anthology

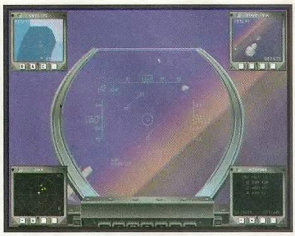
Miłośnicy smulatorów wysoce cenią sobie produkty **Electronic Arts** z serii ***Jane's Combat Simulations***. Kładą one bowiem ogromny nacisk na realizm symulacji, a także na prawdopodobieństwo zaistnienia przedstawianych konfliktów. **Jane's Fighters Anthology** to coś w rodzaju składanki, utworzonej z połączenia wydanych wcześniej symulatorów - ***US Navy Fighters Gold i 97 oraz Advanced Tactical Fighters.***

JFA adresowany jest przede wszystkim do zapaleńców; oferuje pokaźny pakiet pojedynczych zadań oraz kampanii, jak również generatory misji - w rezultacie grać w nią można w nieskończoność, przynajmniej teoretycznie. Ogromny wybór samolotów, którymi możesz latać (w tym Air Force One, bombowiec B-2 oraz F-22 Raptor) i jeszcze większy zestaw maszyn do zestrzelenia, w połączeniu ze sporą ilością dostępnych teatrów działań powinny zadowolić nawet bardziej wybrednych pilotów. Uwzględniono też istnienie polskich sił zbrojnych, dzięki czemu w grze możesz napotkać maszyny z biało-czerwoną szachownicą na skrzydłach. Ma to wszystko jednak swoją cenę - po pierwsze, olbrzymie uproszczenia w odwzorowaniu kokpitów, po drugie - znaczące obniżenie realizmu symulacji. Owszem, zupełnie inaczej pilotuje się E-3 Sentry a inaczej Fulcruma, niemniej jednak zastosowany engine zaliczyć należy raczej do mniej skomplikowanych.

Interesującym dodatkiem do gry jest multimedialna baza danych zawierająca informacje na temat współczesnego uzbrojenia, zawierająca rysunki, filmy oraz dane techniczne. Równie ciekawy jest podręcznik, w którym dokładnie opisano podstawy techniki pilotażu, zasady walki powietrznej i używania uzbrojenia. Szkoda tylko, że nie został on przetłumaczony na język polski - ale prawdziwego zapaleńca nie powinno to odstraszyć.

Tak grafika, jak i dźwięk, plasują się w „dolnej strefie stanów średnich"; niektóre rozwiązania wręcz trącą myszką, a brak obsługi akceleratorów 3D po prostu woła o pomstę do nieba. Niemniej jednak **Jane's Fighters Anthology** to dla miłośników gatunku pozycja obowiązkowa. Podniebne zmagania są w niej nie mniej emocjonujące niż w najnowszych superprodukcjach, a bogata baza danych z pewnością znajdzie uznanie wśród ludzi, dla których nie ma nic piękniejszego niż myśliwiec odpalający Sidewindera podczas wykonywania Immelmanna.

ManJAk



Symulacyjna

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, SVGA, Win 95

producent:
ELECRTONIC ARTS
wydawca:
ELECRTONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 160 zł

Jack Orlando

Firma **TopWare** znana jest przede wszystkim z niezwykle niskich, jak na polskie standardy, cen oferowanych przez nią gier. Fakt, że nie są to jakieś przebojowe superprodukcje, ale przynajmniej zachowują one w miarę przyzwoity poziom. Jak na razie na naszym rynku ukazały się dwa tytuły wydawane przez **TopWare** - strategia ***Earth 2140*** oraz przygodówka **Jack Orlando.**

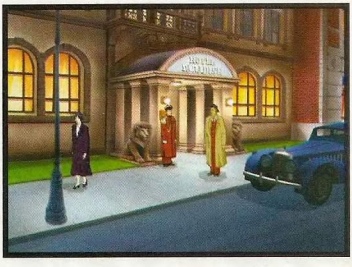
Akcja **Jacka Orlando** rozgrywa się w Stanach Zjednoczonych, krótko po zniesieniu prohibicji. Tytułowy bohater to prywatny detektyw, alkoholik żyjący wspomnieniami dawnych, dobrych dni. Swego czasu był on najlepszy w swojej branży, hołubiła go policja i władze miasta, odkąd jednak przestępczość związana z przemytem alkoholu zniknęła, zaczął się dla niego ciężki okres w życiu.

Pewnej nocy Jack wychodzi z baru - nawalony jak stodoła po żniwach - i przypadkiem staje się świadkiem morderstwa. Zabójca wali Jacka laską po głowie i ucieka, zaś Orlando zostaje rano odnaleziony przez policję obok zwłok. Policjanci, zgodnie z najlepszymi zasadami sztuki śledczej, aresztują Jacka, a potem sprawdzają za co. Na szczęście inspektor pamięta czasy świetności Orlando, puszcza zatem głównego bohatera wolno, aby ten w przeciągu czterdziestu ośmiu godzin dowiódł swej niewinności.

Fabuła, jak widać, przypomina klimatem czarny kryminał Chandlera czy Hammeta. Wyśmienicie nastrój ów podkreślony jest przez efekty dźwiękowe - wyśmienicie podłożone głosy aktorów, w połączeniu z doskonale dobraną muzyką, jako żywo przypominają na przykład Sokoła Maltańskiego. Niestety, na wysokości zadania nie staje akcja gry: zagadki już od samego początku rażą naiwnością, częstokroć są albo bzdurne, albo absurdalnie naciągane. Do tego dialogi, które nieudolnie starają się naśladować Chandlerowski styl, chwilami ociarają się o szczyty głupoty („Wyglądasz jakby było przedwczoraj" - mówi Jackowi na powitanie jego sąsiadka; ani to śmieszne, ani sensowne, a sytuacji takich jest w grze więcej).

Jack Orlando nie jest jednak gniotem absolutnym. Miłośnicy przygodówek w starym stylu („wszędzie klikaj i wszystkiego używaj, może coś z tego wyjdzie") z pewnością znajdą tu coś dla siebie. Na korzyść gry przemawia przede wszystkim niska cena, niewielkie wymagania sprzętowe, a także fakt, że tak napisy, jak i kwestie mówione są w całości po polsku. Dzięki tym zaletom **Jack Orlando** z pewnością znajdzie się na półkach wielu graczy, choć hitem na pewno nie jest.

ManJAk



Przygodowa

PC
minimum:
486/100MHz, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM x2, DOS
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM
CD-ROM x6

producent:
SCITECH
wydawca:
TOPWARE
polski dystrybutor:
TOPWARE
cena: 39,95 zł

Daytona USA Deluxe

Daytona USA Deluxe to kolejna, po ***Manx TT Superbike***, konwersja gry Segi na pecety. Nad ***Maxem*** pastwiłem się przed miesiącem, z niepokojem więc przystąpiłem do testowania **Daytony**; jak pokazuje doświadczenie, konwersje z automatów czy konsol częstokroć bywają paskudnymi niewypałami. Na szczęście **Daytona** okazała się lepsza niż oczekiwałem.

Daytona to prosta symulacja wyścigów samochodowych, z silnym przechyłem w kierunku czystej zręcznościówki. Pewne elementy realizmu jednak w niej występują - dostępne samochody różnią się od siebie osiągami, jedne mają lepszą przyczepność kosztem zwrotności, inne dla odmiany szybciej przyspieszają, za to gorzej trzymają się drogi. Dodatkowo możesz przed wyścigiem ustawić między innymi twardość zawieszenia i opóźnienie z jakim koła reagują na ruch kierownicą; ma to istotny wpływ na technikę jazdy.

Do wyboru masz sześć tras; są one dość zróżnicowane zarówno pod względem wyglądu, jak i rozkładu zakrętów oraz wzniesień. Gdzieniegdzie rozmieszczone są perfidne szykany, zmuszające Cię do wykonywania gwałtownych manewrów w celu uniknięcia z nimi zderzenia. Z drugiej strony, długie proste pozwalają na osiąganie imponujących prędkości (do 200 mil na godzinę). Samochody prowadzi się tak sobie, czyli - jak już rzekłem - bardziej „zręcznościowo" niż „symulacyjnie".

Nadmiernie często zdarzają się najróżniejsze boczne poślizgi w sytuacjach które nie powinny powodować takiego zachowania pojazdu. Wszystkie maszyny są albo nad, albo podsterowne, może z wyjątkiem tych najsłabszych, przeznaczonych dla początkujących graczy. Wymaga to bardzo ostrożnej jazdy - każdy błąd kończy się znaczną utratą prędkości lub nawet kraksą. Te ostatnie są zresztą bardzo widowiskowe - samochód koziołkuje kilkanaście razy w powietrzu, odbija się od ścian, po czym... staje na kołach i jedzie dalej, co najwyżej z wgniecionymi blachami. Można je zresztą naprawić zjeżdżając do pitstopu.

Grafika **Daytony** jest całkiem poprawna, choć na kolana nie rzuca. Na temat koloru asfaltu nie ma co się rozpisywać, walory estetyczne gra uzyskuje dzięki elementom umieszczonym na poboczach - najróżniejsze drzewa, skały czy inne balony wyglądają niczego sobie; co istotne, całość działa bardzo szybko. Od strony audio gra również prezentuje się przyzwoicie - poza odgłosami silników, pisku opon czy uderzeń karoserii o przeszkody, warto zwrócić uwagę na wyśmienitą muzykę, która szybkimi, rockowymi rytmami wręcz zachęca do wciśnięcia pedału gazu do deski.

Daytona USA Deluxe to tytuł dla miłośników szybkiej jazdy, którzy nie przykładają wielkiej wagi do walorów symulacyjnych. Jako taka jest produktem całkiem przyzwoitym, choć ja osobiście wolę pograć sobie w stary ***Need***

For Speed. Jeśli jednak szukasz nowych wrażeń, możesz rzucić okiem na **Daytonę** - kilkanaście godzin niezłej zabawy gwarantowane.

ManJAk

Zręcznościowa

PC minimum: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM x4, Windows 95
zalecane: Pentium 133

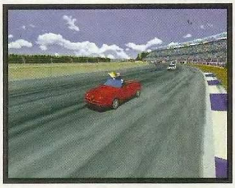
producent: SEGA
wydawca: SEGA
polski dystrybutor: MARKSOFT
cena: 160 zł

Sega Touring Car Championship

Sega szturmuje rynek gier pecetowych bezlitośnie, zasypując go coraz to nowymi produktami, wśród których prym wiodą najróżniejszej maści wyścigi. Owa masowa produkcja dobitnie udowadnia, że ilość zwykle nie przechodzi w jakość - większość z gier **Segi** to pozycje w najlepszym wypadku przeciętne. Na tym tle mile zaskakuje **Sega Touring Car Championship** - najlepszy jak na razie produkt oferowany przez **Segę** posiadaczom blaszaków.

Tytuł dzieła **Segi** do złudzenia przypomina, prezentowany dwa miesiące temu, ***TOCA*** firmy ***Codemasters***, co nie dziwi, jeśli wziąć pod uwagę temat poruszany prze grę - są to wyścigi samochodów produkowanych seryjnie. Choć produkcja ta nie dorównuje dziełu ***Codemasters*** ani pod względem grafiki, ani grywalności, to i tak stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Tak miłośnicy symulacji, jak i zwolennicy wyścigów zręcznościowych znajdą tu coś dla siebie - gra oferuje bowiem i tryb arcade, i symulacyjny. Zwłaszcza ten drugi jest warty uwagi; możesz definiować różne parametry wybranego samochodu, w tym twardość zawieszenia, działanie hamulców czy czułość kierownicy. Najdrobniejsze nawet zmiany w ustawieniach wywierają wyraźny wpływ na jazdę, a zwłaszcza na pokonywanie zakrętów. Ogólnie poziom realizmu symulacji jest tu znacznie wyższy niż w innym tytule **Segi** - ***Daytona USA Deluxe***.

Wykonanie gry, a w szczególności oprawa graficzna, pozostawia w tyle pozostałe produkty **Segi**. Trasy przygotowane są z dużą dbałością o szczegóły, wyjątkowo zaś efektowne są pobocza i widoki na horyzoncie (chmury, góry i tak dalej). Nienajgorzej prezentują się też same pojazdy, choć niektóre ich elementy, na przykład boczne wsporniki, wyglądają momentami jak przybite gwoździami deski do prasowania; na szczęście drobiazg ten niespecjalnie razi i można się doń przyzwyczaić. Ogólnie całość wywiera pozytywne wrażenie, choć - jak rzekłem - nie jest tak dobra, jak ***TOCA Codemastersów***. Biorąc pod uwagę dość wysoką jak na klasę produktu cenę, wydaje się, iż **STCA** ma szanse znaleźć odbiorców raczej wśród zagorzałych fanów wyścigów, niż wśród tak zwanej „szerszej publiczności".



ManJAk

Zręcznościowa

PC minimum: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM, Windows 95
zalecane: Pentium 133

producent: SEGA
wydawca: SEGA
polski dystrybutor: MARKSOFT
cena: 160 zł

The Deeper Dungeons

Tych wszystkich Czytelników, którzy w naszym konkursie na najlepszą grę zagraniczną roku 1997 zagłosowali na ***Dungeon Keepera***, ucieszy zapewne fakt, iż na rynku polskim właśnie pojawiły się dodatkowe misje do tego hitu pt. **The Deeper Dungeons.** Zasadniczo pakiet ten stanowi kontynuację fabuły z wersji podstawowej, gdyż jak informują twórcy na pudełku od gry, pomimo iż władasz niepodzielnie całą krainą, ktoś wskrzesił Twego największego wroga - Avatara i znów musisz podjąć jego wyzwanie, aby utrzymać się przy władzy. Oczywiście, Avatar zajął już jakąś część Twoich labiryntów i czeka Cię moc pracy, ale cóż to dla Ciebie, zaprawionego w takich bojach Strażnika Labiryntu.

Najkrócej rzecz ujmując, **The Deeper Dungeons** to 15 nowych plansz z nieco (ale tylko „nieco") udoskonaloną grafiką, a także z ulepszoną inteligencją przeciwnika. To także 15 poziomów dla gry w wersji multiplayer, co zapewne stanowi podstawową informację dla sieciomanów. Innych zmian nie odnotowałem. A, prawda, coś jeszcze - teksty opisujące misje są oczywiście po polsku, jak to miało miejsce w podstawowej wersji, ale niestety, głosu już tu nie uświadczysz, podobnie jak nowej muzyki. Widać autorzy chcieli maksymalnie zaoszczędzić na kosztach lub po prostu bardzo się spieszyli (bo jak na dodatek do hitu, **The Deeper Dungeons** pojawił się jednak dość późno, każąc swoim fanom czekać na siebie mimo wszystko na byt długo; coś opóźnienia w Bullfrogu zaczynają być standardem). Niemniej - dobre i to.

Jak się gra w „Głębokie labirynty"? Nie powiem, całkiem przyjemnie. Misje wydają mi się bogatsze i nieco trudniejsze, ale doprawdy nie wiem, czy jest tak faktycznie, czy to tylko moje prywatne odczucie. Zresztą, jakie to ma znaczenie? Najważniejsze, że znów mogłem zatonąć w świecie mrocznych labiryntów i wcielić się w Złego-Do-Szpiku-Kości, zwalczając prostackie Dobro. I ostatecznie zwyciężyć, po raz kolejny. Czego także Tobie życzę.

A.B.

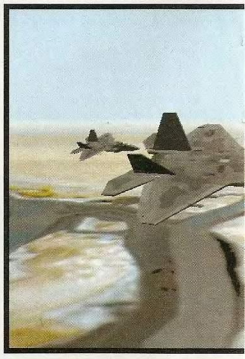
Strategiczna

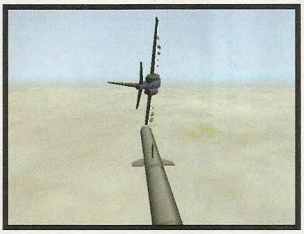
PC
minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM (DOS) lub 16 MB RAM (Win95), CD-ROM, (gra wymaga dysku z Dungeon Keeper)

producent:
BULLFROG
wydawca:
ELECTRONIC ARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP
cena: 69 zł

Najchętniej „ugrawianą" ostatnimi czasy maszyną latającą jest bez wątpienia F-22. Pomimo że myśliwiec ten jeszcze nie wszedł do służby, rzesze graczy miały okazję „obłatać" go w produktach ***DID***, ***NovaLogic*** czy **Interactive Magic**. **iF-22: Persian Gulf** to dodatek do produktu ostatniej z wymienionych firm - ***iF-22 Air Superiority Fighter*** (opis w ŚGK 11/97).

Jako że **Persian Gulf** stanowi jedynie rozszerzenie gry, niezbędne jest posiadanie podstawki, czyli ***iF-22 ASF***. Jak sama nazwa wskazuje, dodatek ów umożliwia latanie w misjach nad kolejnym - po Bośni i Ukrainie - terenem, czyli Zatoką Perską. Konflikt, w którym bierzesz udział, ma dość niecodzienne tło. Oto Iran zaatakował Irak (z powodzeniem), więc Stany Zjednoczone wraz z ONZ postanawiają obronić





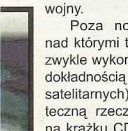
F-22 Persian Gulf

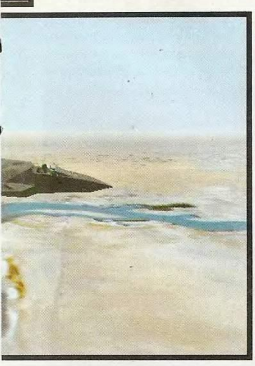
biednych Irakijczyków przed agresorem. Jak zwykle najlepszym na to sposobem jest bombardowanie, zestrzeliwanie wrogich maszyn, a na koniec ofensywa lądowa. Nazywa się to „misją pokojową" - nazwa tyle zabawna, co nieadekwatna, ale tak właśnie Amerykanie lubią określać toczone przez siebie wojny.

Poza nowymi obszarami, nad którymi toczą się walki (jak zwykle wykonanymi z niezwykłą dokładnością na podstawie zdjęć satelitarnych), najbardziej użyteczną rzeczą jaką znajdziesz na krążku CD jest patch poprawiający całe mnóstwo niedoróbek, którymi „szczycił się" ***iF-22 ASF***. Ulepszono obsługę dżojstików (koniec z niekontrolowanymi beczkami na niskiej wysokości), jak również usunięto denerwujące błędy w engine'ie graficznym programu (na przykład słońce wreszcie nie ośleplia przez grubą warstwę chmur). Niestety, program wciąż wykazuje obrzydliwie wysoką niestabilność, powodując dość regularne „zwisy" Windowsa, które w drastycznych przypadkach mogą skończyć się nawet ponowną instalacją systemu.

Patch patchem, ściągnąć go sobie można z internetu, najważniejsze zaś jest to co oferuje sam dodatek. Cóż, w zasadzie o wszystkim już napisałem... Nowy teren plus nowi przeciwnicy, reszta jest dokładnie taka sama jak „podstawka". Nic w tym zresztą dziwnego - **iF-22: Persian Gulf** nigdy nie miał ambicji być czymś więcej niż rozszerzeniem gry o nowy teatr działań i jako taki spełnia swą rolę poprawnie. Jeśli ***iF-22 ASF*** przypadł Ci do gustu, warto byś na ten dodatek zwrócił uwagę; stosunkowo niewysoka cena i w miarę ciekawa zawartość mają szansę przedłużyć życie grze przynajmniej o kilka tygodni.

ManJAk



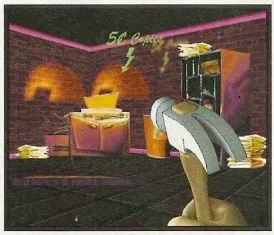


Symulacyjna

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x4, Windows 95, iF-22: Air Superiority Fighter

producent:
INTERACTIVE MAGIC
wydawca:
INTERACTIVE MAGIC
polski dystrybutor:
MARKSOFT

cena: 79 zł



Goosebumps: Attack of the Mutant

Zaledwie rok temu programiści z **DreamWorks Interactive** stworzyli grę pt. ***Goosebumps: Escape from Horrorland*** (ŚGK 2/97). Zaskakiwała ona oprawą graficzną, zaangażowaniem profesjonalnych aktorów do filmowych przerywników (i to wcale nie „drugoligowych") oraz niebanalną fabułą. Tym razem ci sami ludzie stworzyli grę o podobnym tytule **Goosebumps: Attack of the Mutant**. Jednak na tym podobieństwa się kończą, bowiem autorzy postanowili skierować swe wysiłki w innym kierunku, a mianowicie gier z rodzaju First Person Perspective. Czy było to jednak dobre posunięcie i ów zamiar im się udał?

Fabuła gry sprowadza się do banalnej historyjki o tym, jak grupa Mutantów z komiksu, który o dziwo akurat czyta główny bohater (biorąc pod uwagę jego niewielkie rozmiary - dzieciak z podstawówki), próbuje zawładnąć całym światem rzeczywistym zamieniając go w gigantyczny komiks (czyżby Comic Book Reality). W twoim komiksie (bo przecież jak zwykle wcielisz się w postać egzekutora praw małego człowieka) owej rysunkowej eskalacji miała zapobiec grupa dobrych bohaterów. Coś jednak nie wyszło i pozytywne charaktery gdzieś zaginęły. Dziwnym trafem Ty dostąpiłeś zaszczytu uratowania świata, a wszystko to za sprawą możliwości przeniesienia się do rzeczywistości złych i brzydkich. Twym zadaniem jest więc spenetrowanie głównej kwatery Mutantów, odkrycie planów ich przywódcy i udaremnienie zagłady szarego i brudnego, ale w końcu Twojego świata.

Jeśli chodzi o stronę techniczną, to w dobie takich gier, jak ***Quake II***, ***Tomb Raider*** czy chociażby nieco starsze, jak ***DN3D*** i wiele innych, **Goosebumps: Attack of the Mutant** wypada strasznie blado, a niska rozdzielczość choćby nie wiem jak kolorowa i dobrze animowana już nikogo nie zachwyca. Do tego denerwująca muzyka (w szczególności w windzie, której będziesz częstym pasażerem). Biorąc wszystko to pod uwagę aż trudno uwierzyć, iż obydwa Goosebumpsy zrobili ci sami ludzie. Jednym słowem **Goosebumps: Attack of the Mutant** „ nie dorasta swej poprzedniczce do pięt."

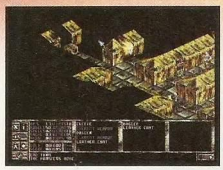
RAPOL

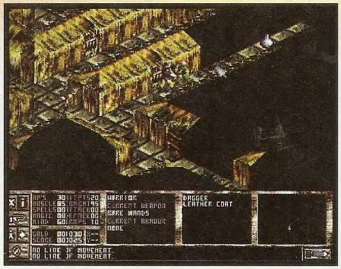
Zręcznościowa

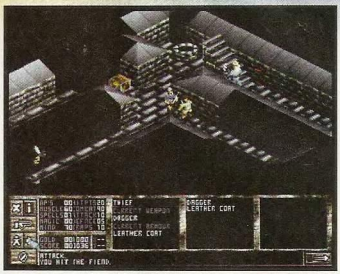
PC
minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA
Windows 95, CD-ROM x4

producent:
DREAMWORKS INTERACTIVE
wydawca:
MICROSOFT
polski dystrybutor:
MICROSOFT

cena: na telefon







Blade

Ostatnimi czasy na amigowym rynku gier komputerowych pojawiają się jak grzyby po deszczu nowe firmy, chcące jednym przebojem podbić serca nienasyconych graczy. Z takim zamiarem nosi się nowa formacja **Alive Mediasoft**, która na dobry początek zafundowała amigowcom rolpleja zatytułowanego **Blade**.

Wprowadzenie do gry bez wątpienia nie należy do najoryginalniejszych. Jak to zwykle bywa, stare, „dobre" zło znów zaczęło szaleć po świecie, tym razem za sprawą pradawnego ostrza, które to w bliżej nieokreślony sposób je uwolniło. Zadaniem Twoim oraz towarzyszącej Ci kompanii zaufanych kumpli z karczmy jest położenie kresu wybrykom złych istot.

Nim rozpocznie się właściwa zabawa należy skompletować grupę śmiałków, która weźmie udział w wędrówce. Niestety **Blade** nie pozwala Tobie na generowanie postaci, czy nawet, o zgrozo, na nadawanie im imion. Wszystko co możesz zrobić to wybranie z siedmiu dostępnych typów postaci czterech, które uformują Twą drużynę. Do wspomnianych rodzajów, choć może odpowiedniejszy byłby tu termin „profesji", należą między innymi kleryk, czarodziej, złodziej, wojownik, krasnolud, itd. Słowem, nic oryginalnego. Ośmielę się nawet stwierdzić, że jak na dzisiejsze standardy, coś podobnego jest wręcz niedopuszczalne, choć najwyraźniej nie dla producentów **Blade'a.**

Podczas gry teren widziany jest w rzucie izometrycznym, bardzo podobnym do tego z ***UFO: Enemy Unknown.*** Co ciekawe, podobieństwa **Blade'a** do wspomnianej gry nie kończą się tylko na tym. Podczas zabawy poruszasz każdą z postaci po kolei, turami, po czym swe ruchy oraz akcje podejmują wrogowie. Wszystkie czynności jakie wykonujesz „kupowane" są za określoną ilość punktów akcji z puli przydzielanej na początku każdej tury. Każdy kto choć raz miał okazję zagrać w ***UFO***, zorientuje się, że panowie z **Alive Mediasoft**, zwyczajnie zmałpowali system obsługi ze starego przeboju ***Microsoftu***.

Nie wyszło im to niestety najlepiej. O ile w ***UFO*** obsługa nie przysparzała kłopotów, w przypadku **Blade'a** nie da się stwierdzić tego samego. Najwięcej kłopotów nastręcza (to nie żart!) dostrzeganie wrogów. W trakcie penetrowania podziemi, komputer informuje Cię za każdym razem, gdy w pobliżu znajdzie się jakiś przeciwnik. Z nieznanych mi przyczyn nie zawsze można go dostrzec, nawet jeśli ten stoi na polu sąsiadującym z Tobą. To samo tyczy się wykrywania pułapek, które nawet już „ujawnione", często w tajemniczy sposób wciąż pozostają niewidzialne. Nienajciekawiej wypada również podróbka systemu poruszania postaciami. O ile w ***UFO***, wystarczyło kliknąć kursorem w dane miejsce, aby komputer wyznaczył najkrótszą trasę, tu będziesz zmuszony prowadzić swych bohaterów krok po kroku, inaczej może się okazać, że utkną pomiędzy ścianami. Trudno uznać takie wypadki za zabawne, czy przyjemne.

Na szczęście **Blade** posiada również swoje zalety. Jedną z najważniejszych moim zdaniem jest losowy generator podziemi. Za każdym razem, gdy schodzisz do lochów, komputer zbuduje je od nowa. Sprawia to, że teoretycznie **Blade** zawsze będzie inny. Oprócz tego nie da się ukryć, że teren gry jest naprawdę ogromny. Gwarantuję, że każdy zapalony rolplejowiec spędzi przy niej długie godziny, nim odkryje większość tajemnic **Blade'a.**

Styl graficzny zastosowany w **Blade** bardzo przypomina ten z ***UFO***. Wszystko zostało narysowane starannie, z wielką dbałością o szczegóły. Niestety momentami, na przykład gdy ukaże się zbyt wiele stworów naraz, zwyczajnie nie da się nic dostrzec na ekranie. Osobiście uważam, że izometryczny rzut nie jest najlepszym sposobem prezentacji akcji w rolpleju, choć zdaję sobie sprawę, że niektórzy mogliby się ze mną w tej kwestii nie zgodzić.

Ogółem rzecz biorąc **Blade** jest typowym przykładem rolpleja i zawiera wszystkie podstawowe elementy tego rodzaju gier. Znajdziesz tu sklepy z bronią, wioski, podziemia, wrogów, czary, misje do spełnienia i wiele innych. Niestety, karygodnie rozwiązany system kierowania sprawia, że pozycja ta spodobać się może raczej tylko zatwardziałym rolplejowcom, którzy będą mieli wystarczająco wiele cierpliwości i zacięcia by dostrzec, że pomimo licznych wad **Blade** wcale nie jest złą grą i można się przy niej nienajgorzej bawić.

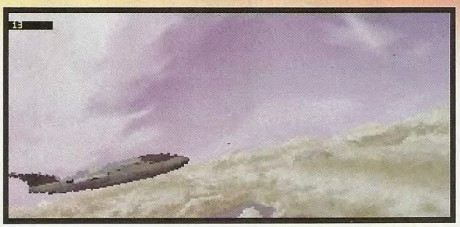
Elektryczny

Role-playing

AMIGA: minimum: Amiga 500 1MB HDD Amiga 1200 HDD

producent: ALIVE MEDIASOFT

wydawca: ALIVE MEDIASOFT



The Shadow of The 3rd Moon

Pomimo tego, że na Amidze ukazuje się stopniowo coraz więcej gier, a liczba nadchodzących tytułów pozwala na optymistyczne patrzenie w przyszłość, wśród wszystkich tych tytułów ze świecą szukać symulatora lotu. **The Shadow of the 3rd Moon**, najnowsze dziecko niemieckiej firmy **Titan**, to pierwsza gra tego rodzaju na Amidze od momentu ukazania się rok temu niezapomnianego ***Jet-pilota***. Już wczesne zapowiedzi wskazywały na to, że **The Shadow of the 3rd Moon** może stać się nie lada przebojem, stąd z niekłamaną ciekawością oczekiwałem na końcowy produkt programistów. Wierz mi, było na co czekać.

W roku 854 mieszkańcy planety Savder przegrali bitwę z najeźdźcą Kirera. Wraz z upływem czasu okupacja bezlitosnych wrogów stawała się coraz uciążliwsza. Gdy na nieboskłonie zajaśniał srebrny trzeci księżyc planety, siły partyzanckie z Savder otrzymały rozkaz ataku na znienawidzonego przeciwnika. Ty dowodzisz jedną z latających jednostek, której celem będzie niszczenie wielu celów naziemnych i nie tylko.

The Shadow of the 3rd Moon jest bez dwóch zdań symulatorem lotu, jednakże jak to często bywa ostatnimi czasy z tego typu grami, główny nacisk położono na aspekt zręcznościowy gry, czyli na powietrzne walki super szybkich samolotów. Co prawda wszelkiego rodzaju tabliczki kontrolne i wskaźniki mają ogromne znaczenie (na szczęście nie ma ich zbyt wiele), lecz niewątpliwie wszystko to zostało zepchnięte na drugi plan przez spektakularne pojedynki w przestworzach, jakie dane Ci będzie stoczyć podczas gry w **The Shadow of the 3rd Moon.**

Gra składa się z sześciu kampanii, w skład których wchodzi czterdzieści osiem misji. Przed każdym zadaniem masz możliwość wykonania lotu treningowego, dzięki czemu poznasz modele zachowań nowych przeciwników, nim rozpocznie się prawdziwa walka na śmierć i życie. Jest to rozwiązanie dość przydatne, choć nie zawsze sprawdza się „w praniu" - podczas misji treningowych nikt do Ciebie nie strzela. Cele poszczególnych zadań są bardzo zróżnicowane, od najprostszych, polegających na zwyczajnym rozwaleniu grupki wrogich samolotów, do skomplikowanych rajdów na bazy przeciwnika, gdzie oprócz strzelania dokoła, będziesz musiał dodatkowo skupić się na zniszczeniu określonych celów naziemnych.

W trakcie wykonywania zadania będziesz latał sam, w towarzystwie skrzydłowego, czy - rzadziej - eskortowany przez większą liczbę samolotów. Oczywiście w każdym przypadku Ty jesteś dowódcą całej grupy i tylko od Ciebie zależy jakie cele ataku wyznaczysz swym pilotom. Tu należy się pochwała dla programistów z **Black Blade** (twórcy **The Shadow of the 3rd Moon**), którzy zadbali o to, by piloci towarzyszący nie zachowywali się jak banda jełopów, tylko reagowali jak prawdziwi fachmani - bez wahania i z godną podziwu precyzją.

Poziom graficzny **The Shadow of the 3rd Moon** jest naprawdę wysoki. Graficy z **Black Blade** zastosowali masę zabiegów kosmetycznych, upiększających teren gry. Góry spowite mgłą, dym po wybuchach, czy też same eksplozje, to wszystko po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy. Co ciekawe, nie powoduje to drastycznego spadku prędkości pracy komputera, choć dla pełnego rozkoszowania się cudami graficznymi tej gry potrzeba potężnego sprzętu; cóż, czasy się zmieniają, a wraz z nimi nieuchronnie wymagania sprzętowe.

Moim zdaniem **The Shadow of the 3rd Moon** to smakowity kąsek dla miłośników symulatorów lotu, pomimo tego, że momentami gra przypomina bardziej zręcznościówkę niż właściwą symulację. Co prawda wielu może zniechęcić fakt, że gra oferuje możliwość latania wyłącznie fikcyjnymi samolotami, ale jak dla mnie jest to wręcz zaletą. Jeśli podobały Ci się ***Wing Commanedery*** i chciałbyś spróbować podobnej zabawy, tym razem latając nad powierzchnią planety, sięgnij bez wahania po tę grę. Warto!

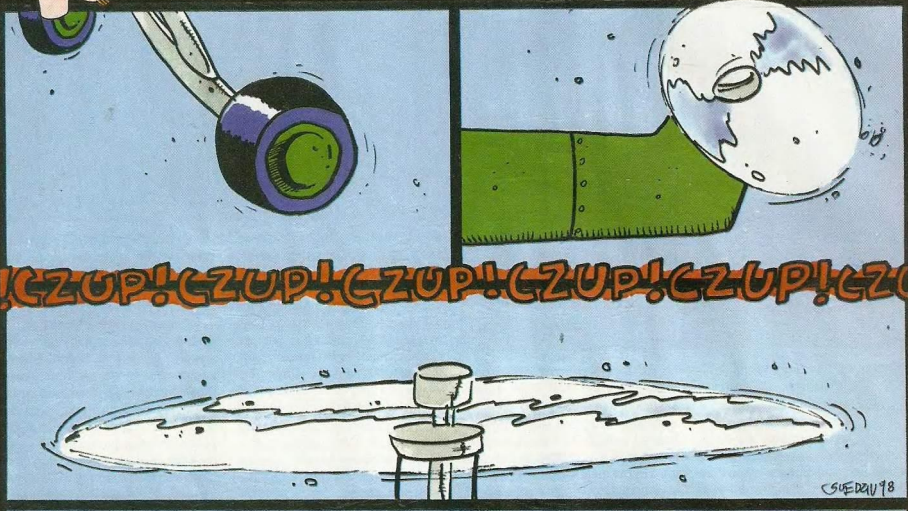
Elektryczny

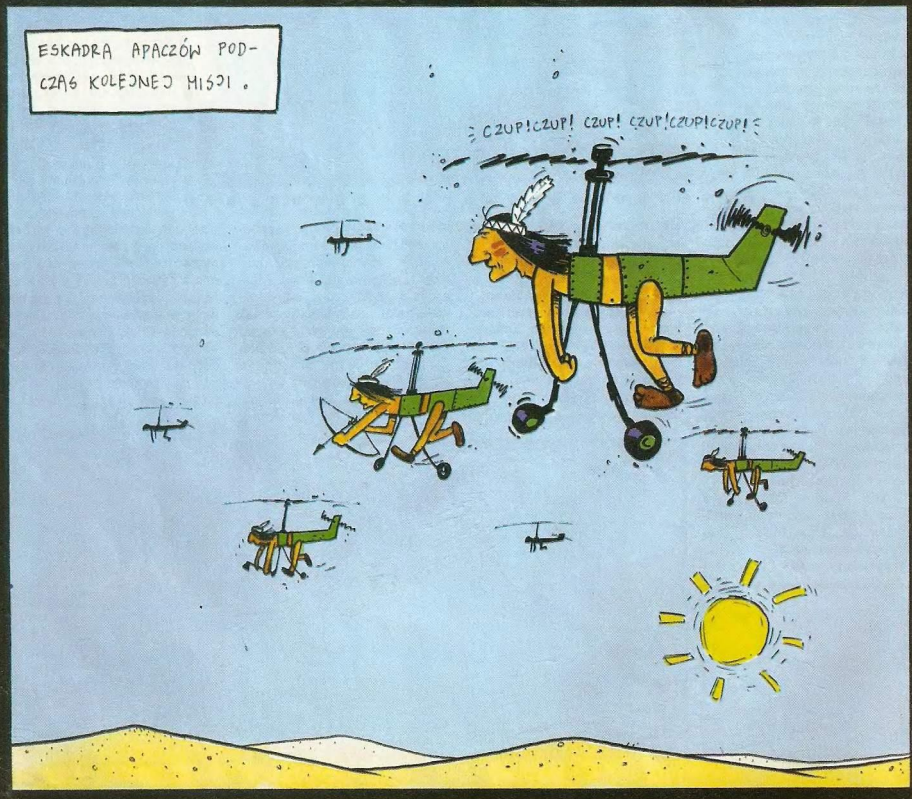
Symulacyjna

AMIGA minimum:
AGA 030 CPU, 4MB RAM
CD-ROM, HD
zalecane:
AGA 060 CPU, 10 MB RAM
4x CD-ROM

producent:
BLACK BLADE
wydawca:
TITAN

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...





Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

ALBION

Osobiście uważam, że przy odrobinie doświadczenia gra jest łatwa. Problemy miałam grając pierwszy raz, kiedy zaniedbałam początkowego wyszkolenia postaci, co potem ciągle dawało o sobie znać. Poniższe porady są strategią długofalową, chociaż może na pierwszy rzut oka na takie nie wyglądają. Mają przy tym jedną wadę - wymagają anielskiej cierpliwości.

1. Na wyspie Iskai prawdziwy trening rozpocznij przed wyjazdem, kiedy przyłączy się Sira. Dopiero wtedy dotknij słupów światła w ruinach starej siedziby gildii Dji - Fadh. Następnie ćwicz walkę i magię: 1,5 dnia tępienia potworów (spacerek dookoła wyspy), reszta na sprzedaż łupów i naukę nowych czarów (w tym czasie potworki zdążą się odrodzić). Zbieraj złoto na zakup jednej, dwóch lepszych zbroi lub broni (np. „Iskai armor", „Iskai long-sword") i w miarę dobrych „drobiazgów ochronnych" na pozostałe części ciała. Nie opłaca się kupować i potem sprzedawać gorszego uzbrojenia. Nie opuszczaj wyspy, dopóki Ira nie nauczy się (i nie potrenuje) „Frost avalanche", a najlepiej wszystkich zaklęć. Zaopatrz się w „poison antidote". Czerwone i fioletowe napoje są raczej nieprzydatne.

2. Dobrym miejscem na ćwiczenia i zarobek jest Nikiridaani.

3. Przed odpłynięciem z wyspy Celtów kup w bibliotece Arjano (sprzedawca na prawo przy wejściu) scroll „thunderstorm" (kiedy na Maini przyłączy się do Ciebie Khuang, od razu może nauczyć się wygodnego czaru bojowego), a także „demon exodus" dla Mellthasa, jeśli jeszcze go nie zna.

4. Na południe od Vanello jest przejście przez góry do wioski Aballon. Po złupieniu czyhających tam bandytów przybędzie Ci trochę pieniążków. Metoda jest prosta: zabijasz 2-3 grupy, wracasz do sklepu, sprzedajesz ich rzeczy, wracasz do wąwozu i tak do całkowitego oczyszczania szlaku ze złoczyńców. W wiosce jest sklep z tanią (0,1) żywnością, a w sklepie Rifrako wypadałoby kupić magiczną tarczę (przyda się Sirze) i „monster eye" - ostrzega przed polującymi na Ciebie potworami.

5. W podziemiach Kounos (komnata za niebieską ścianą, ostatni poziom) znajdziesz „Danu's collar" - zwiększa punkty magii i życia Druida.

6. W Umajo, w podziemiach gildii Equipment Makers, znajduje się piękne miejsce do trenowania całą sześcioosobową drużyną. Zwiedź podziemia. Na poziomie, na który wpadasz przez dziurę i lądujesz na „spinner", istnieje system dźwigni i przejść przez magiczne zasłony. Musisz manipulować tak długo, aż otworzą się drzwi w zachodniej ścianie obok miejsca upadku. Idź tam, jeżeli staniesz na niebieskiej płycie w pomieszczeniu na wprost pojawią się potworki. Po ich zabiciu dostaniesz 960 punktów. Teraz znowu stań na płycie, walcz - stań w szeregu i używaj „demon exodus" (co najmniej połowa mocy) lub „Frost avalanche" (co 2 tury) + „thunderstorm" (ciągle), ćwicz „Goddess's wrath". Tak postępuj, aż Twoi bohaterowie osiągną maksymalny, 50. poziom doświadczenia. Nie zapomnij zaopatrzyć się w dużą ilość „blue potion", bo walczysz magią, jedzeniem i lekarstwem.

7. Sposób na małą fortunę: w podziemiach Khamulon zbieraj „bolthrowers" i sprzedawaj je w Umajo za 671,6 sztuka.

8. Przed ostateczną wyprawą z Ziarnem na Toronto weź dużo „blue potion" i uzdrawiających napojów. Roboty potraktuj „Goddess's wrath" (niestety, nie działa na ciała Al).

9. Nauczyciele sztuki walki w Jirinaar, Aballon i Kounos są po to, aby korzystać z ich usług - im częściej, tym lepiej.

10. Tylko żywi i potomni otrzymują po walce punkty doświadczenia, pamiętaj o tym - jeden super wojownik nie przyda się, gdy reszta drużyny będzie padać jak muchy.

**Joanna Rydzkowska,
Bydgoszcz**

LORDS OF THE REALM 2

1. Oprócz oddziałów regularnej armii do oblężenia dużych zamków posiadających fosę używaj także chłopów. Powinni Ci on posłużyć do miejscowego zasypania fosy, dzięki czemu maszyny oblężnicze dotrą do murów. Korzystając z chłopów, unikniesz strat w cenniejszych od nich oddziałach regularnych, gdyż wróg przez cały czas ostrzeliwać Cię będzie gradem strzał przez oddziały łuczników i kuszników. Aby zminimalizować straty własne, podczas szturmu na zamek, wtargnij do niego jednym lub kilkoma oddziałami, przed natarciem głównym, aby wyeliminować wszystkie kotły z wrzącą smołą. Wówczas możesz przystąpić do właściwego szturmu na fortyfikację.

2. Od samego początku produkuj broń. Warto posiadać jej duże zapasy, gdyż w chwili zagrożenia, czyli wtargnięcia na Twoje terytorium wroga, będziesz mógł zmobilizować armię, która skutecznie powstrzyma agresora.

3. Umacniaj swoje pogranicze, budując nowe zamki i rozbudowując już istniejące. Oprócz wartości obronnej zwiększają one wpływy do skarbca. Poza rozbudową zamków zatrzymuj w nich duże garnizony (większe niż standardowe). Choć i taki garnizon odpowiednio dowodzony potrafi stawić skuteczny opór przeważającym siłom nieprzyjaciela.

4. Utrzymuj ciągłość w produkcji surowców. Z upływem czasu pozyskiwanie ich będzie coraz bardziej efektywne, a co za tym idzie, zwiększać się będzie ich ilość.

5. O ile armie defensywne, stacjonujące w zamkach, mogą składać się wyłącznie z miotaczy (łucznicy, kusznicy) i stanowić dla wroga nie lada wyzwanie, to armie ofensywne, dokonujące inwazji i rajdów na tereny przeciwnika powinny składać się z miotaczy oraz wojsk walki bezpośredniej (kawaleria, pikinierzy etc.). Ci pierwsi stanowić będą nieocenioną pomoc w walce dla oddziałów starcia bezpośredniego, drudzy natomiast są trzonem armii, a na ich barkach spoczywać będzie główny ciężar rozgromienia przeciwnika. Warto posiłkować się oddziałami najemnymi, które mogą stanowić doskonałe wsparcie armii regularnej. Pamiętaj, aby podczas walki wyeliminować jako pierwszych miotaczy ognia.

6. Utrzymuj wysokie morale ludności w prowincjach, szczególnie przygranicznych. Gdy morale są niskie, ludzie po prostu emigrują do sąsiednich prowincji. W przypadku terytoriów przygranicznych może to oznaczać ucieczkę ludności na tereny wroga i co za tym idzie, jego umocnienie.

7. W każdej prowincji powinieneś przeznaczyć 2 kratki terenów użytkowych na pola uprawne. Uprawa zbóż, choć bardzo absorbuje Twoich poddanych, jest niezbędna. Bez niej nie wyżywisz większej liczby mieszkańców potrzebnych do pomyślnego rozwoju gospodarczego prowincji. Prowincja, w której występuje tylko hodowla krów, nie osiągnie takiego rozwoju, jak prowincja o mieszanym systemie produkcji żywności. Przede wszystkim wpływa na to fakt, że krów musi być bardzo dużo, a niejednokrotnie posiadane tereny nie pozwalają na ich wypas.

**Romuald Burczyk,
Piła**

RED ALERT: THE AFTERMATCH

W misji „Harbour Reclamation" zachodzi ciekawa sytuacja. Rosyjska baza jest świetnie ufortyfikowana, ale oddzielona od Ciebie tylko mostem. Oto sposób na jej przejście.

1. Postaw wszystkie możliwe budynki, począwszy od elektrowni, poprzez rafinerię, koszary i fabrykę broni, po fabrykę wodną.

2. Zbuduj dużą armię, złożoną z tylu żołnierzy z rakietami i średnich czołgów, ile się da. Zbuduj także pięć niszczycieli.

3. Zniszcz łódź podwodną znajdującą się na północny zachód od bazy.

4. Niszczycielami płyń na wschód, aż do mostu i rozwal, co się da.

5. Spośród żołnierzy z rakietami wydziel grupkę około 30 osób i zostaw w bazie, aby bronili jej przed nalotami wroga. Resztę wojska wraz z czołgami przesuń na wschód.

6. Wytrenuj przez ten czas kolejne pięć niszczycieli i poślij je na północ od miejsca zniszczenia łodzi podwodnej. Rozwalisz tam trochę budynków tudzież jednostek. Pamiętaj jednak, żeby w porę się wycofać, gdyż Rosjanie mają tam V2, które poradzą sobie z Twoimi niszczycielami.

7. Jeśli możesz, wysyłaj szpiegów i złodziei (drudzy przydadzą Ci się najbardziej). Zbuduj także dwa lądowiska helikopterów i po ewentualnym zniszczeniu jakiegoś śmigłowca, natychmiast zakup nowego.

8. Zdobycie bazy nie powinno teraz stanowić zbyt dużego problemu - strategię decydującego ataku pozostawiam jednak Tobie.

**Tomasz Flasiński,
Warszawa**

ULTIMA UNDERWORLD 2

1. Świat Prison Tower. Avatar musi założyć „fraxnium gaunties", uwolnić Bishopa z więzienia i wówczas od dowódcy Goblinów dostanie artefakt.

2. Świat Killorn Keep. Jeden z korytarzy w piwnicach twierdzy kończy się pentagramem, na którym ustawione są świece. Avatar musi usunąć świece, a wówczas dostanie się do pomieszczenia z Bezgłowcami, gdzie jest artefakt.

3. Świat Ice Caverns. Artefakt jest na południu drugiego poziomu lodowej krainy.

4. Świat Talorus. Artefakt jest na środku jeziora lawy, na drugim poziomie krainy.

5. Świat Scintillus Academy. Artefakt jest na ósmym poziomie, w wielkiej sali z pentagramem na podłodze.

6. Świat Pits of Carnage. Avatar musi pokonać czarodziejkę Zarię, a następnie szefa rzezimieszków Dornstaga - artefakt zdobędziesz po wygraniu pojedynku.

7. Świat Tomb of Praecon Loth. Avatar musi rozbić młotkiem skały blokujące jeden z korytarzy na pierwszym poziomie, gdzie znajduje się artefakt. Przy jednym z grobów rosną zioła - Avatar musi je zebrać.

8. Świat Ethereal Void. Avatar musi zjeść zioła, które zebrał przy jednym z grobów w poprzednim świecie - znajdzie się w Shrine of Spirituality, gdzie musi wyrzucić artefakt poza okalającą świątynię kolumnadę. Po przejściu wielu korytarzy znajdzie odrzucony we śnie przedmiot.

Każdy z artefaktów należy najpierw pokazać czarodziejowi Nystulowi (zamek), a potem użyć na wielkim czarnym kamieniu (ósmy poziom pierwszego świata).

W świecie Killorn Keep nasz bohater dostanie od Altary różdżkę. Należy jej użyć w następujących miejscach:

PRISON TOWER - nieopodal magicznej zapory (ósme piętro).

KILLORN KEEP - w pomieszczeniu z Brain Creatures (w południowo-wschodniej części pierwszego poziomu - Avatar musi rzucić tam czar Reveal).

ICE CAVERNS - na drugim poziomie, przy fontannie w mieście Ardunous.

TALORUS - w południowo-wschodnim rogu pierwszego poziomu (obok Ductosnore Chamber).

PITS OF CARNAGE - w północnym pomieszczeniu, za placem z napisem na murze „Dornstag Rules".

TOMB OF PRAECOR LOTH - tam, gdzie był artefakt.

ETHEREAL VOID - tam, gdzie był artefakt.

**Tomasz Flasiński,
Warszawa**

**Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: rip@sgk.com.pl**

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

wymagania:
PC Pentium 90,
8 MB RAM,
CD-ROM,
Win 95

Przygodowa

producent:
LUCASARTS
wydawca:
LUCASARTS
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

ROZWIĄZANIE ROZWIĄZANIE

Gra posiada dwa poziomy trudności: łatwy i trudny, a różnica pomiędzy nimi polega tylko na ilości dostępnych zagadek do rozwiązania. Poniżej znajdziesz dokładne przejście poziomu trudniejszego.

CZĘŚĆ 1.

Porozmawiaj z małym piratem. Wypytując go, dowiesz się, że jest to Wally, Twój stary kumpel. Rozmowę skieruj na takie tory, by rzekomy pirat rozpłakał się. Upuści on plastikowy hak. Podnieś go, a ze ściany zabierz wycior. Połącz obie rzeczy, a otrzymasz bosak. Użyj armaty i strzelając z niej, zniszcz wszystkie cztery łodzie piracki. Wyjrzyj przez luk armatni i bosakiem zabierz pozostałości pływające na wodzie. Otrzymasz ramię (właściwie kości) z szabelką. Porozmawiaj z czaszką pływającą na wodzie - to Murray! Wróć z powrotem i szabelką przetnij linę mocującą armatę do ściany. Potem wystrzel z armaty, dzięki czemu z wielkim hukiem znajdziesz się na dolnym pokładzie, wśród skarbów. Weź worek z miedziakami i leżący pod nim pierścień. Ten ostatni użyj na okienku - wydostaniesz się na wyspę. Na jej brzegu czeka Elaine.

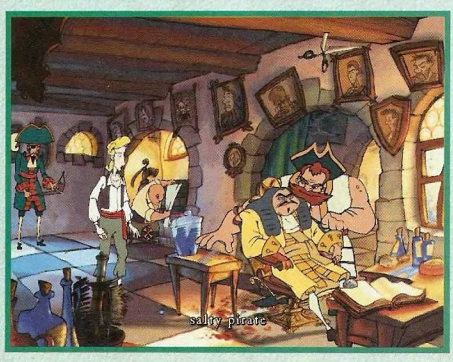
CZĘŚĆ 2.

Weź palące się polano i idź do obozu. Udaj się w głąb. Zostaniesz przestraszony przez Murraya. Porozmawiaj z nim. Następnie skieruj się do domku kapłanki voodoo. Torbę z miedziakami użyj na automacie z gumą, zabierz także klej i szpilkę. Pociągnij aligatora za język - ukaże się kapłanka. Porozmawiaj z nią. W tym czasie porwą Twoją ukochaną.

Idź do miasta i skieruj się do teatru. Wejdź bocznymi drzwiami, zabierz magiczną różdżkę z garderoby w kącie. Otwórz kieszeń wiszącego przy wyjściu płaszcza, a następnie wyjmij z niego rękawiczkę. Obejrzyj płaszcz jeszcze raz i weź wszy leżące na jego kołnierzu. Różdżkę użyj na cylindrze i weź wyczarowaną książkę. Przyjrzyj się naklejce przyczepionej do kufra i przejdź w prawo, by porozmawiać z aktorem o ostatnio odbytej podróży na Krwawą Wyspę.

Kolejny Twój krok to udanie się do fryzjera. Weź wszy i połóż na grzebieniu, który co jakiś czas na stolik odkłada fryzjer - Haggis McMuffon. W ten sposób pozbędziesz się klienta siedzącego na krześle. Usiądź na jego miejscu, użyj dźwigni i weź kamień przytrzymujący kartki książki. Kiedy Haggis odejdzie, podciągnij się tak wysoko, aż będziesz mógł zabrać nożyczki wbite w sufit. Następnie klepnij drugiego gościa w plecy, zakrztusi się cukierkiem. Klepnij go ponownie i weź cukierek z podłogi. Ostatniemu gościowi rzuć w twarz rękawicę - wyzwiesz go na pojedynek. Zamknij środkową szkatułkę z pistoletem i jako broń wybierz... banjo.

Teraz nastąpi trudny element i to w dodatku nieliniowy. Twój przeciwnik zacznie grać na banjo akordy i co jakiś czas będzie pociągał za jedną strunę. Twoim zadaniem będzie zapamiętać wszystkie struny, na których on zagrał i powtórzyć to. Pojedynek zakończy się po trzykrotnej udanej próbie. Wówczas Twój przeciwnik zacznie popisywać się kunsztem, a Ty w tym czasie weź pistolet i strzel w jego banjo.



Wyjdź od fryzjera i udaj się do chłopaka sprzedającego lemoniadę. Między nim a restauracją znajduje się zarośnięte przejście. Użyj nożyczek na znajdującym się tam kwiatku, a następnie na krzakach. Przesuń się kawałek do przodu, wówczas zostaniesz pochłonięty przez węża. Z jego brzucha zabierz wszystkie przedmioty (jest ich 14), użyj kwiatka z dzbankiem syropu i daj to głowie węża. Natychmiast zostaniesz wypluty, ale tak pechowo, że wylądujesz na ruchomych piaskach.

Weź źdźbło z prawej strony ekranu oraz kolec z krzaka znajdującego się przed Tobą. Połącz kamień z balonem i dmuchnij w niego. Połącz kolec ze źdźbłem i rzuć w balon. W ten sposób wydostaniesz się z tej niezręcznej sytuacji.

Udaj się do restauracji i powiedz, że masz rezerwację. Zjedz biszkopt z beczki stojącej u wejścia. Okaże się, że jest w nim pełno robali. Połóż je na kurczaku leżącym na stole. Po kurczaku zostanie tylko karta klubowa, którą oczywiście zabierz ze sobą. Klepnij gościa siedzącego przy stole, a z jego pleców weź nóż. Z parapetu zabierz miseczkę oraz narzędzie do wykrawania biszkoptów. Daj cukierka kapitanowi Białobrodemu, a następnie gumę. Gdy zrobi balon, przekłuj go szpilką i weź z podłogi złoty ząb. Pożuj gumę i umieść w niej ząb. Wciągnij hel z balonika, a potem użyj gumy połączonej z zębem. Balonik wyleci przez okno, a ząb wpadnie do błota pod rynną. Wydobędziesz go, korzystając z foremki zabranej z restauracji.

Idź do fryzjera i daj ząb Billowi. Udaj się w miejsce pojedynku, tam zaś nożem podpiłuj podstawę beczki. Beczka stoczy się i rozbije. Strumyczek podpal polanem. Wróć do fryzjera i porozmawiaj z Haggisem. Ponownie idź na polanę i wycinarką do biszkoptów wytnij kawałek drewna ze stojącego drzewa.

Idź na plażę. Zanim tam trafisz, musisz dać recepcjoniście znalezioną kartę członkowską Brimstone Beach Club. Następnie weź trzy ręczniki (każdy z osobna) i namocz je w wiaderku z lodem. Dopiero teraz możesz udać się na gorącą plażę. Spróbuj przejść do opalającego się w oddali Palido Dominga. Piasek jest jednak tak gorący, że będziesz musiał utorować sobie drogę kładąc po kolei trzy ręczniki. Musisz wykonać to szybko, bo po chwili spalą się. Będąc już przy plażowiczu, weź kubek stojący na jego brzuchu, a następnie z nim porozmawiaj. Udaj się do chłopaka sprzedającego lemoniadę. Podmień kubki i poproś o lemoniadę. Po jej wypiciu chłopak odejdzie, a Ty zabierz dzbanek. W niego z kolei nabierz farby ze stojących obok zbiorników z czerwoną farbą. Wracaj na plażę, postaw kubek na brzuchu Palido i nalej do niego farby. Odwróci się na brzuch. Na plecach plażowicz ma mapę - jest Ci ona potrzebna, więc wróć do recepcjonisty klubu plażowego, weź trzy ręczniki, namocz je i użyj na recepcjoniście. Z lady zabierz olejek, który potem użyj na plecach Palido. Weź mapę.

Idź do zatoki, użyj kleju z wyciętym kawałkiem drzewa i zalep dziurę w łódce. Użyj jej, by popłynąć do statku. Zza jego burty wystaje deska, utnij ją nożem. Wejdź na pokład. Po rozmowie zostaniesz umoczony w smole i pokryty piórami - będziesz dużym kurczakiem. Wróć na wyspę i idź do restauracji. Przestrasz Białobrodego. Zostaniesz przetransportowany na statek i znajdziesz się w garnku. Użyj książki na wielkiej małpie - Le-Chimpie, a następnie weź ze stołu mapę. Otwórz okno i wyjdź przez nie na brzeg. Idź ponownie do teatru, oczyw ście bocznym wejściem, zaś wewnątrz wejdź po schodach. Kiedy użyjesz dźwigni, włączą się światła. Teraz spójrz na swoją klawiaturę numeryczną. Jeśli popatrzysz na ekran, to zaobserwujesz podobieństwo w rozkładzie przycisków z tym, co masz na klawiaturze. Twoim zadaniem jest naciskanie w odpowiedniej kolejności: 374269961. Udaj się na scenę i gdy aktor będzie żonglować, wysmaruj tłuszczem z kurczaka kule armatnie leżące w skrzyni (tam gdzie kiedyś czytałeś naklejkę). Idź ponownie na scenę i weź łopatę, by odkopać posąg Elaine.

CZĘŚĆ 3.

Ten etap zaczyna się od momentu, gdy Rottingham zabrał Ci mapę. Piraci zaczną śpiewać. Aby im przer-

Etap II

wać, musisz użyć zwrotu z wyrazem pomarańcza (orange). Nie znajdą do niego rymu, więc przystąpią do pracy. Twoim zadaniem jest odebranie mapy. By to zrobić, będziesz musiał najpierw walczyć z kilkoma pirackimi statkami i dopiero po dobrym treningu zakupić najlepszą armatę w porcie - Destructomatic T-47. Mając już dobre uzbrojenie, będziesz mógł zaatakować Kapitana Rottinghama. Walka nie będzie łatwa, bo toczy się ona na słowa. Poniżej masz pytania i odpowiedzi, które muszą pojawić się podczas walk z piratami. Jest ich w sumie sześć i z każdym musisz walczyć zarówno po to, by nauczyć się wszelkich możliwych odzywek, jak i po to, by zagarnąć ich skarb. Aby zaatakować statek, musisz najpierw spojrzeć na mapę, a później wybrać cel. Jest to najgorszy fragment gry, który potrafi zniechęcić niecierpliwych graczy.

Pytania i odpowiedzi w walce z piratami:

1. Every enemy I've met I've annihilated!
- With your breath, I'm sure they suffocated.
2. You're as repulsive as a monkey in a negligee.
- I look that much like your fian-cee?
3. I have never seen such clumsy swordplay!
- You would have, but you were always running away.
4. I'll hound you night and day!
- Then be a good dog. Sit! Stay!
5. Killing you would be justifiable homicide!
- Then killing you must be justifiable fungicide.
6. I'll skewer you like a sow on a buffet!
- When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.
7. Would you like to be buried or cremated?
- With you around, I'd prefer to be fumigated.
8. When your father first saw you, he must have been mortified!
- At least mine can be identified.
9. En garde! Touch !
- Oh that is so clich
10. Coming face to face with me must leave you petrified!
- Is that your face? I thought it was your backside.
11. You can't match my witty repartee!
- I could if you would use some breath spray.
12. I'll leave you devastated, mutilated and perforated!
- Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.
13. Throughout the Caribbean, my great deeds are celebrated!
- Too bad they're all fabricated.
14. You're the ugliest monster ever created.
- If you don't count all the ones you've dated.
15. Heaven preserve me! You look like something that's died!
- The only way you'll be preserved is in formaldehyde.
16. I can't rest 'til you've been exterminated!
- Then perhaps you should switch to decaffeinated.

Pytania i odpowiedzi w walce z kapitanem Rottingamem:

1. My attacks have left entire islands depopulated!
- With your breath, I'm sure they suffocated.
2. You have the sex appeal of a Shar-Pei!
- I look that much like your fiancee?
3. I have never lost a melee!
- You would have, but you were always running away.
4. You'll find I'm dogged and relentless to my prey.
- Then be a good dog. Sit! Stay!
5. When I'm done your body will be rotted and putrefied!
- Then killing you must be justifiable fungicide.
6. Your lips look like they belong on the catch of the day!
- When I'm done with you, you'll be a boneless fillet.
7. I give you a choice: you can be gutted or decapitated!
- With you around, I'd prefer to be fumigated.
8. You're a disgrace to your species! You're so undignified!
- At least mine can be identified.
9. Your mother wears a toupee!
- Oh that is so clich .
10. Never before have I faced someone so sissified!
- Is that your face? I thought it was your backside.
11. Nothing can stop me from blowing you away!
- I could if you would use some breath spray.
12. I can't tell which of my traits has you the most intimidated.
- Your odor makes me aggravated, agitated and infuriated.
13. My skills with a sword are highly venerated.
- Too bad they're all fabricated.
14. Your looks would make pigs nauseated!
- If you don't count all the ones you've dated.
15. Nothing on this earth could save your sorry hide!
- The only way you'll be preserved is in formaldehyde.
16. Your stench would make an outhouse cleaner irritated!
- Then perhaps you should switch to decaffeinated.

CZĘŚĆ 4.

Podnieś butelkę leżącą na plaży i zdejmij z niej korek. Idź na cmentarz, zejdź na dół i weź młotek i dłuto leżące przy tabliczce z napisem RIP. Daj psu biszkopt i wyrwij mu trochę włosów. Udaj się do hotelu i porozmawiaj z kobietą stawiającą tarota - Madame XIMA. Mu-

sisz 5 razy prosić o wróżbę, by zebrać 5 kart. Zabierz też poduszkę z krzesełka przy barze oraz książkę z przepisami. Następnie idź na plażę, połóż poduszkę na kamieniach, a młotkiem uderz w drzewo. Staniesz się właścicielem jajka. Na koniec idź do wiatraka i weź pieprz.

Wróć do hotelu, daj barmanowi pieprz, jajko i włosy psa. Wówczas będziesz mógł z nim porozmawiać. Po konwersacji zamów drinka z parasolką. Dłutem otwórz buteleczkę z mikstura znajdującą się w inwentarzu i wlej ją do otrzymanego drinka. Po wypiciu przeniesiesz się do grobowca. Użyj dłuta na trumnie, zabierz gwoździe przymocowane do niej i uwolnij Stana z sąsiedniej trumny w ten sam sposób. W zamian za uwolnienie otrzymasz wizytówkę.

Wyjdź do głównej mapy i wróć ponownie w to samo miejsce. Stan jest bardzo obrotny i otworzył już swój sklep. Wejdź do niego i kup polisę ubezpieczeniową. Jako zapłatę daj złoty ząb. Wróć do hotelu, porozmawiaj z barmanem, idź na piętro i wejdź w pierwsze drzwi po lewej stronie. W ścianie jest gwóźdź - wbij go młotkiem. Wyjdź na korytarz, zabierz gwóźdź i portret. Wizytówką od Stana otwórz drugie drzwi i wejdź do środka. Opuść łóżko i przybij je do podłogi za pomocą wszystkich dostępnych gwoździ. Weź książkę leżącą na łóżku. Wyjdź na korytarz i powieś portret na pierwszych drzwiach. Wytnij w nim dziurę nożyczkami. Wejdź do pokoju i wystaw głowę przez wycięty otwór. Zejdź na dół, użyj wyciętej twarzy z portretem na lustrze i porozmawiaj z barmanem o rodzinie Goodsoup. Zapytany o szczegóły, skorzystasz z książki. Ponownie zamów drinka, dolej lekarstwa i przenieś się w zaświaty.

Przesuń się w dół i porozmawiaj z panną młodą. Następnie idź w lewo i weź łom. Spróbuj spojrzeć przez szczelinę w ścianie. Natkniesz się na Murray'a. Weź go z sobą i spójrz przez tę szczelinę. Użyj kości, które wyłowiłeś na początku gry z klejem na lampie. Następnie postaw lampę na wieku trumny i użyj Murray'a na lampie.

Wyjdź przez drzwi, udaj się do hotelu. Otwórz drzwi z prawej strony. Weź akt zgonu i magnez. Dłuta użyj na dużym, okrągłym serze. Idź do barmana, zabierz słoik z lady. Idź do góry po schodach, wejdź do drugiego pokoju, użyj łomu na deskach zakrywających dziurę oraz na gwoździach mocujących łóżko do podłogi. Udasz się do grobowca, w którym spotkałeś pannę młodą. Weź pozostawiony przez nią pierścionek. Idź do Stana i pokaż akt zgonu. Dostaniesz dużo pieniędzy, w końcu byłeś ubezpieczony.

Udaj się przed hotel, przesuń się w prawo i użyj sera na kotle. Idź do wioski, z ławki weź kubek i świder, a ze stołu zza owoców blok tofu. Świder użyj na tofu, dzięki czemu powstanie maska. Użyj jej i idź w prawo. Przy składaniu ofiary wrzuć ser do lawy. Idź do wiatraka, użyj parasolki na jego skrzydłach. Słoik oraz kubek użyj na beczce. Następnie zejdź na dół i idź do wraku statku. Porozmawiaj z Haggisem o butelce, do momentu, gdy powie, że potrzebuje smołę. Wówczas idź przed hotel i zabierz garnek z roztopionym serem do Haggisa. Weź w zamian olejek i idź do miejsca, w którym jest Elaine. Postaw słoik na pniu, dłutem przedziuraw pokrywkę i zakręć nią słoik. Zabierz słoik ze świetlikami, a na pierścieniu Elaine użyj olejek.

Idź do latarni, użyj słoika z świetlikami w miejscu do tego przeznaczonym, by zapaliło się światło. Następnie użyj lusterka na lusterku. Idź na plażę, porozmawiaj z przewoźnikiem. Użyj magnesu na szpilce, szpilkę wbij w korek, a ten z kolei użyj na kubku. Tak skonstruowany kompas daj przewoźnikowi.

Popłyń z przewoźnikiem na Wyspę Czaszek. Porozmawiaj z operatorem prowizorycznej windy. Opuść się na dół, a gdy lina się urwie, natychmiast użyj parasolki. Będąc w jaskini przyłącz się do gry w karty z piratami. Po rozdaniu pięciu kart, podmień je na te od tarota. Zdobędziesz diament.

Wracaj z przewoźnikiem i idź do Elaine. Użyj diamentu na pierścieniu i włóż go na palec Elaine.

CZĘŚĆ 5.

Porozmawiaj z LeChuckiem, aż wyczerpiesz możliwe pytania i odpowiedzi. Zostaniesz zmniejszony. Otwórz drzwi. Porozmawiaj z psem o turnieju i wybierz pytanie o Twój wiek. Pies nie zgadnie, a Ty wybierzesz nagrodę - kotwicę. Uderz psa sześć razy, aż się zdenerwuje. Dzięki temu zabierzesz mu trochę futra. Z buteleczki i foremki zrób prowizoryczne ciasto. Na nim użyj kotwicę i daj to szczurowi. Otwórz bramkę i wyjrzyj przez otwór. Otrzymasz ciastem w twarz - resztki zatrzymaj. Udaj się do lodziarza, weź pieprz i poproś o loda. Posyp go pieprzem, resztą ciasta i futrem, a następnie zjedz ów „przysmak". Dzięki temu wrócisz do poprzednich rozmiarów.

CZĘŚĆ 6.

Wysiądź na pierwszym przystanku i zabierz linę, na drugim weź beczkę rumu, na trzecim otwórz lampę, zdmuchnij świeczkę i weź oliwę. Na czwartym, gdzie panuje zima, idź w górę. Oliwą posmaruj linę, linę użyj na beczce z rumem, zaś beczkę wciśnij w łapę wielkiej małpy. Zejdź na dół, poczekaj aż nadjedzie LeChuck, szybko weź pieprz i użyj go na nim. Jeszcze tylko krótkie zakończenie i tak oto kończy się Twoja niezwykła przygoda. Do następnego razu...

Arkadiusz Matczyński

QUAKE 2

wymagania:
Pentium 90,
Win95 lub NT 4.0
16 MB RAM,
(24MB RAM dla NT)
CD-ROM x 2 lub x 4
i odpowiednio 400 MB
lub 25 MB HDD

Zręcznościowa

producent:
ID SOFTWARE
wydawca:
ACTIVISION
polski dystrybutor:
OPTIMUS S.A.

Czasu i miejsca mało, a sekretów prawie cała setka. Tym wszystkim, którzy wciąż nie wiedzą, gdzie szukać dóbr doczesnych a'la **Quake 2** proponuję ten oto zwięzły przewodnik po skarbach. Miłej zabawy i udanego polowania na Stroggosów.

UNIT 1

Outer Base

Gdy znajdziesz się w systemie kanalizacyjnym, poszukaj podwodnego przejścia do pierwszego sekretu.

Na dziedzińcu z czerwonymi flagami wejdź pod schody.

Gdy dojdziesz do windy, zbadaj korytarz za windą, pod schodami. Na suficie zobaczysz przycisk. Strzel w niego.

Installation

Gdy dojdziesz do zniszczonego mostu, zobaczysz dwa wejścia do kanałów: mniejsze i większe. Wejdź w to pierwsze i poszukaj szczeliny w ścianie. Strzel w nią.

Gdy znów znajdziesz się tutaj (tzn. Installation), po uporaniu się z Comm Center, sprawdź poziom poniżej tego, na którym jest winda. Znajdziesz tam trochę broni.

Comm Center

W pomieszczeniu z basenem przepłyń pod wodą przez dziurę w podłodze i poszukaj odchodzącego w bok korytarza. Znajdziesz nieco amunicji, jak również przejście - windę - do dodatkowej misji.

Lost Train

Na górnej stacji zanurkuj w baseniku, nad którym zatrzymuje się wagonik.

Także na górnej stacji wskocz na mniejszy stos pudeł, z niego przeskocz zaś na większy. Za nim jest niespodzianka.

Na dolnej stacji zbadaj basenik z wodą. Na jego końcu znajdziesz przycisk otwierający przejście na jego drugim końcu. To kolejna niespodzianka.

Idąc schodami w górę, zatrzymaj się po kilku krokach i obróć. Nad Tobą będzie przycisk. Strzel w niego. Podniesie się rampa, a Ty będziesz mógł zabrać czerwony klucz. Następnie strzel jeszcze raz w przycisk i tym razem spadnij pod rampę.

Gdy dojdziesz na górę, przejdziesz przez jedne, a zaraz potem drugie drzwi. Po prawej zobaczysz krótki korytarz. Na jego końcu obróć się w lewo. Zobaczysz przycisk. Strzel i wejdź w otwierające się poniżej przejście.

Gdy znajdziesz się w sporej grocie, w której pośrodku małego jeziorka stoi wieża, zanurkuj w wodzie. Jedna ze ścian wieży odstaje nieco od pozostałych. Strzel w nią.

UNIT 2

Ammo Depot

Na przeciwległym końcu pomieszczenia z windą stoją na sobie dwa pudła. Wskocz na nie i spójrz prosto w górę. Strzel w przycisk, a tuż obok otworzy się skrytka.

Idąc korytarzem, w pewnym momencie zobaczysz pole siłowe. Możesz je zdezaktywować, strzelając z sąsiedniej hali w przycisk, który znajduje się za tymże polem. W środku znajdziesz dwa przyciski. Jeden uruchomi suwnicę, która zniszczy drzwi w hali, drugi otworzy przejście do kolejnej niespodzianki (w korytarzu, którym przyszedłeś).

W pomieszczeniu z mostem przerzuconym nad jeziorkiem z lawą szybko przebiegniej przez most i zeskocz po jego prawej stronie (nie strzelaj do nikogo). Pod nim jest zejście niżej, tam znajdziesz zaś windę, która zawiezie Cię do panelu sterującego mostem. Sprawdź jak działa (panel).

Supply Station

Gdy dojdziesz do mostu przerzuconego nad wąwozem, zeskocz w dół. Na jednym z końców rozpadliny są drzwi.

W dużej hali, w której krąży ruchomy transporter z pudłem, przyjrzyj się bramie, z której wyjeżdża - w środku coś jest. Wskocz na podnośnik, a gdy będzie zbliżał się do bramy, przeskocz na stojące obok pudła. Gdy za chwilę brama znów się otworzy, by po raz kolejny wypuścić podnośnik, szybko wskocz do środka.

Gdy już unieruchomisz pociąg, zeskocz na tory. W pobliżu rozwalonych drzwi znajdziesz przycisk. Uruchamia on drabinkę, która pozwoli Ci wspiąć się wyżej. Po jakimś czasie dojdziesz do wielkiego pomieszczenia z równo poustawianymi pudłami. Jedno z nich ma inny kolor, niż te, które je otaczają. Strzel w nie.

Warehouse

Idąc w dół spiralnymi schodami, zatrzymaj się przy pierwszym oknie. Rozbij szybę i strzel w przycisk, który zobaczysz poniżej za pudłami. U podnóża schodów otworzy się przejście do piwnicy.

Gdy dojdziesz do pomieszczenia z dwiema ruchomymi platformami, sprawdź sufit w pomieszczeniu obok - tym, z którego uruchamiasz platformy.

UNIT 3

Main Gate

Zaraz na początku zeskocz do wody. Znajdziesz dwa wyścia - mniejsze prowadzi do sekretu. Znajdziesz tam również windę, która zawiezie Cię z powrotem na górę.

Przejdź przez zgniatarki, wejdź na drugą platformę, otwórz drzwi. Na wprost zobaczysz przycisk z napisem ALERT. Gdy go naciśniesz, wysoko w ścianie po prawej otworzy się wejście. Możesz się do niego dostać przeskakując z pudeł ustawionych obok.

Detention Ceter

Idąc do pomieszczenia, które nieco góruje nad celami, odwróć się, gdy będziesz na schodach. Nad sobą zobaczysz przycisk. Strzel w niego. Podniosą się schody. Weź wszystko z platformy po czym strzel w niego raz jeszcze. Tym razem szybko obiegnij cały teren dookoła, by sprawdzić co jest pod schodami.

Miń cele, w których przebywają Twoi kumple, by po chwili dotrzeć do drzwi, obok których jest przycisk. Naciśnij go. Wejdź do środka - zobaczysz otwierające się drzwi na bocznej ścianie. Wyjdź i obejdź cały ten segment tak, by znaleźć się po jego drugiej stronie. Zobaczysz kolejny przycisk (widziałeś go idąc tutaj od strony cel). Naciśnij go i szybko wejdź do drugich otwartych drzwi. W środku zobaczysz kolejny przycisk. Otworzy Ci on przejście do sekretu.

Security Complex

Gdy trafisz na przejście zablokowane przez żółte lasery, strzel w ścianę na prawo od nich.

Guard House

Idąc schodami w dół, zobaczysz dwie beczki. Strzel w nie, a ściana za nimi rozpadnie się.

Gdy zejdziesz na sam dół schodów znajdziesz się na sporym dziedzińcu. Tuż przed sobą będziesz miał mur - jedna z jego cegieł nieco odstaje. Naciśniej ją, a po lewej obniży się rampa.

Na tym samym dziedzińcu zeskocz w dół na chodnik leżący tuż przy wodzie. Zobaczysz drzwi (2). Gdy wejdziesz przez jedne z nich, zobaczysz parę następnych drzwi. Strzel w te po prawej, a później przeciśnij się przez powstałą szparę.

The Torture Chambers

Gdy rozwalisz Tanka pilnującego windy, wyjdź na zewnątrz i obróć się. Po lewej stronie, nieco w głębi, znajdziesz cenny złom.

W bloku więziennym A (Cell Block A), w widocznej na obrazku celi, rozwal więźnia, a później strzel w ścianę, przy której klęczał.

Wielki kocioł, do którego opuszczana jest ta klatka, zawiera kilka ciekawych rzeczy. Musisz najpierw uruchomić tylko Nietykalność (Invincibility), którą znalazłeś w poprzednim punkcie.

UNIT 4

Mine Entrance

Na początku etapu, gdy znajdziesz się nad wielkim jeziorem lawy, zobaczysz migającą na czerwono lampkę. Strzel w stojącą pod nią „skrzynię".

Upper Mines

Gdy dojdziesz do wielkiego nieruchomego wirnika (pod ziemią), skręć w prawo w niewielki korytarz. Przy pierwszym zakręcie w lewo obróć się w prawo i strzel w ścianę.

W pomieszczeniu, w którym znajduje się przycisk uruchamiający wielki wirnik (ten sam co przed chwilą), zobaczysz po lewej iskrzący się komputer. Strzel w niego.

Borehole

W pomieszczeniu ze schodami i okrągłą studnią w rogu (dostaniesz się tutaj, idąc z miejsca startu korytarzem w prawo), sprawdź co znajduje się pod schodami.

Teraz wskocz do wspomnianej przed chwilą studni. Zanurkuj w wodzie otaczającej platformę, na której stoisz. Sekret jest Twój. Wyjście stąd - winda - znajduje się na końcu jednego z dwóch wychodzących ze studni korytarzy.

W grocie z wielkim górniczym laserem będziesz musiał nacisnąć dwa przyciski, by uruchomić urządzenie. Ze ścian wyskoczy wówczas kilku strażników. Jedna ze skrytek, w których się chowali, ma na ścianie okrągły znak. Strzel w niego.

Drilling Area

Na najniższym poziomie Drilling Area będziesz musiał zniszczyć dwa bezpieczniki. Otworzy się wówczas przejście do korytarza prowadzącego w głąb. Przy pierwszym zakręcie (w lewo) obróć się w prawo i strzel w ścianę.

W pomieszczeniu, w którym znajduje się winda z napisem Exit, wskocz na skrzynie po prawej. Na samym szczycie jest niespodzianka.

UNIT 5

Receiving Centre

Gdy uruchomisz trzy małe platformy kursujące przy niewysokim murku, wybierz środkową. Po drugiej stronie muru są trzy alkowy. Wejdź w środkową.

Gdy wyjdziesz drzwiami, które na początku etapu zablokowane były przez laser, po prawej będziesz miał deptak na świeżym powietrzu. Pod nim jest płytkie jezioro, a na jednym z jego brzegów - sekret (wracasz na górę z tego właśnie pomieszczenia; w pewnym momencie sufit obniży się i będziesz miał wygodną rampę na górę).

Wróć na deptak i tym razem przeskocz na wodospad, który jest przed Tobą. Weź dobry rozbieg. Trafisz do kolejnego sekretnego etapu, tyle tylko, że nie ma w nim żadnych niespodzianek.

Prawie na końcu etapu znajdziesz się w pomieszczeniu, pośrodku którego jest konstrukcja z czerwonymi wspornikami. W jednym z nich jest przycisk. Strzel, a u szczytu tej konstrukcji otworzą się drzwi.

Processing Plant

Gdy dotrzesz do drzwi otwieranych przez dwa przyciski, stań pomiędzy nimi i spójrz w górę. Zobaczysz czerwony przycisk.

Zaraz za tymi samymi drzwiami jest rampa prowadząca w prawo i nieco w dół. Ty odwróć się w lewo i spójrz w dół. Poniżej jest platforma. Zeskocz na nią.

Gdy zatrzymasz taśmę produkcyjną, wejdź w otwór, z którego się ona wyłania.

UNIT 6

Power Plant

Przejdź przez most. W korytarzu po lewej zobaczysz migające światło. Strzel w nie.

W pomieszczeniu z obrazem przedstawiającym gościa ze skrzyżowanymi rękoma strzel w beczki stojące w rogu.

The Reactor

W pomieszczeniu reaktora, na dolnym poziomie znajduje się chodnik. Prowadzą do niego trzy drzwi. Za jednymi z nich, w murze są zamaskowane drzwi. Wystarczy strzelić.

Cooling Facility

Gdy znajdziesz się w podziemnym kanale odpływowym nie wchodź do wody. Idź lewym brzegiem kanału. Po chwili zobaczysz drabinkę. Zejdź po niej w dół.

Na końcu kanału odpływowego znajduje się spore pomieszczenie z dwiema kursującymi w górę platformami. Z boku jednej z nich, mniej więcej w połowie jej drogi w górę, znajduje się przedmiot.

W pokoju z dwoma tłokami musisz nacisnąć dwa przyciski. Jeden jest na dole, a drugi u góry. Po naciśnieciu tego drugiego, na dole, tuż koło pierwszego przycisku, otworzy się przejście do niespodzianki.

Toxic Waste Dump

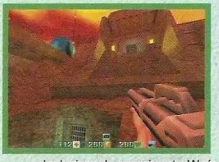
Gdy znajdziesz się na wysoko położonym moście, spójrz w dół. Pod nim jest kanał ściekowy. Zeskocz w dół i płyń z prądem ścieków.

Kiedy już uporasz się z Pumping Stations 1 i 2, wrócisz znów do Toxic Waste Dump. Po chwili będziesz musiał nacisnąć przycisk, by podnieść platformę na drugi brzeg. W tym miejscu wskocz do ścieków (lepiej załóż kombinezon ochronny).

Pumping Station 1

W niedużym pomieszczeniu, w którym jest pełno skrzyń, strzel w migające światło (na lewo od drzwi wejściowych). Stojące obok skrzynie eksplodują.

W tym samym pomieszczeniu wskocz na drugi stos skrzyń i strzel w rurę, która jest obok. Zrobi się w niej wyrwa. Skocz do środka...



... dopłyniesz do sporej groty. Weź co trzeba, potem zaś wskocz do drugiej rury. Wypłyniesz na dziedzińcu. Strzel w dwie kratki kanalizacyjne. Obok otworzy się skrytka.

Pumping Station 2

Gdy dojdziesz do drzwi wymagających niebieskiego klucza, zeskocz w dół. Znajdziesz się na niewielkiej platformie (strzel w kraty zagradzające wejście do kanału obok - rozlecą się), z której prowadzą dwa wyjścia: normalne i wypełnione kwasem. Jeśli masz kombinezon ochronny, wejdź w kwas. Za zakrętem znajdziesz sekret.

Wróć na platformę. Idź naprzód. W drugiej hali, tuż za wejściem, obróć się w lewo. Zobaczysz zarys drzwi na ścianie. Strzel w nie.

Gdy znów znajdziesz się przy drzwiach wymagających niebieskiego klucza, obróć się w prawo i strzel w rysunek na ścianie.

Zanurkuj w małym bajorku z kwasem, które blokuje Ci drogę. W jego wnętrzu jest sekret.

UNIT 7

Outer Hangar

Z miejsca startu zjedź windą w dół. Tam, w niedużym pomieszczeniu, zobaczysz rurę. Przeskocz ją (weź rozbieg). Za nią jest sekret.

W basenie, który jest za drzwiami wspomnianego właśnie pomieszczenia, jest spory wirnik. Zanurz się i zniszcz bezpiecznik, który jest tuż obok. Wirnik stanie. Wpłyń do kanału. Na jego końcu znajdziesz się przejście do etapu niespodzianki.

Comm Satellite

W pierwszym hali z dużymi oknami znajdziesz spory wspornik, od którego odchodzi kilkanaście prętów. Zeskocz w dół i posuwając się po prętach lub obudowie wspornika udaj się do kolejnego sekretu. Uważaj tylko, żeby nie spaść - pod Tobą są już tylko gwiazdy.

Przed drzwiami, które prowadzą do windy-wyjścia obróć się w prawo. Zobaczysz migający przedmiot. Weź go.

Research Lab

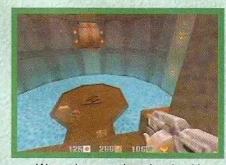
Gdy będziesz przechodził po przeźroczystym moście nad bajorkiem lawy, przyjrzyj się kratom, które masz po prawej. Pierwsze z brzegu są zardzewiałe. Zestrzel je.

Inner Hangar

W pierwszym dużym pomieszczeniu zobaczysz po lewej iskrzący się komputer. Wiesz co robić...

Z pomieszczenia z wielkim wirnikiem zanurzonym w wodzie trafisz do niewielkiego pokoju. W jednym z rogów są trzy zbiorniki. Strzel i sprawdź, co się stanie.

W pomieszczeniu z trzema ruchomymi platformami zanurz się pod wodę. Przy jednej ze ścian (tej z ostatnim przyciskiem, jaki musisz nacisnąć) jest szczelina. Wpłyń w nią i skieruj się korytarzem w lewo. Sekret jest Twój.



W pomieszczeniu z drzwiami hangaru (jest tam także wielki strażnik - mucha) zanurz się pod platformę. Znajdziesz skrytkę.

Po wyjściu z pomieszczenia, z którego zamknąłeś drzwi hangaru, dojdziesz do kolejnych drzwi (tym razem zwyczajnych). Po ich lewej stronie jest ściana. To atrapa. Strzel w nią.

Launch Command

Te wielkie wirujące pierścienie to generator czarnej dziury. Możesz wejść na jego podstawę, jeśli wycelujesz wyrzutnię rakiet w ziemię, podskoczysz i strzelisz... powienieneś polecieć w góre i tym sposobem wejść na platformę. Za nią jest sprzęt. (Nie wiem czemu, ale komputer nie zaliczył mi tego odkrycia, jako kolejnego sekretu. Być może jest tutaj coś jeszcze).

Korytarz prowadzący do wyjścia jest oszklony. Strzel w szybę po lewej.

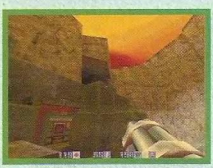
UNIT 8

Outer Courts

W jaskini, która położona jest poniżej i na prawo od miejsca startu,

znajdziesz strumyczek lawy. Za nim, w rogu, jest szczelina. Strzel w nią.

Obejdź dookoła cały wąwóz wąską ścieżką, która zaczyna się na lewo od miejsca startu. W rezultacie znajdziesz się dokładnie na nim. Naciśnij przycisk, który tam zobaczysz. W pomieszczeniu, w którym zaczynasz ten etap otworzy się przejście.



Powyżej przycisku, który właśnie nacisnąłeś jest wnęka w skale, a w niej drzwi. Otworzą się dopiero, gdy jakiś czas pobuszujesz w Lower Palace (niestety, nie wiem dokładnie kiedy).

Na prawo od wnęki, w której znajduje się Data Spinner, na ścianie jest zarys drzwi. Strzel w nie, a otworzą się. W środku jest przycisk. Naciśnij go, a za Tobą otworzą się kolejne drzwi.

Gdy wejdziesz do zamku i skierujesz się korytarzem w lewo, dojdziesz po chwili do kanału. Pływając w nim zobaczysz alkowę, dostępu do której broni czerwone pole siłowe. Zniknie ono, gdy w Lower Palace zdezaktywujesz inne czerwone pola siłowe.

Lower Palace

Gdy wejdziesz do pałacu, tuż przed sobą zobaczysz niebieską kolumnę światła. Nad nią, z przodu i z tyłu namalowane są na ścianie dwie twarze. Strzel w nie, a kolumna obniży się (za podestem kolumny możesz zeskoczyć w dół).

Gdy wejdziesz do Lower Palce bocznym wejściem, za plecami będziesz miał strażników. Strzel w stojące obok beczki. Kratka położonego obok kanału wentylacyjnego wyleci w powietrze. Za nią jest sekret. Potem czeka Cię długa wspinaczka do góry, na jej końcu znajdziesz zaś kolejną niespodziankę.

Żółte pole siłowe zniknie, gdy wyłączysz generator w następnym etapie gry (Upper Palace).

Na początku korytarza prowadzącego do strzelających działek laserowych jest przycisk w ścianie. Przyjrzyj się uważnie i strzel.

Przed schodami prowadzącymi na balkon, który położony jest nad centralnym komputerem, znajdziesz panel. Strzel w niego.

W pomieszczeniu, w którym znajduje się wyłącznik alarmu (wchodzisz tu od strony centrum komputerowego) naciśnij ścianę na lewo od panelu komputerowego. Przed tym pomieszczeniem, po lewej stronie otworzy się ściana.

Upper Palace

Gdy wjedziesz do góry, otwórz prawy korytarz. Zaraz na jego początku, na suficie zobaczysz przycisk. Strzel w niego. Obok otworzy się ściana.

Sprawdź początek korytarza chronionego przez strzelające lasery. Zeskocz do lawy i szybko dopłyń do brzegu (który jest bardzo blisko, nie potrzebujesz więc żadnej ochrony). Jest tam sekret i winda, która zawiezie Cię na górę.

Wysoko u góry znajdziesz most, którego strzeże wymalowany na ścianie facet z rogami (po jego bokach co chwilę wybuchają płomienie). Po drugiej stronie mostu są drzwi, a w rogu dziura w podłodze. Wskocz do niej.

Gdy wejdziesz do Upper Palce bocznym wejściem - od strony centrum komputerowego dolnego pałacu - w pewnej chwili zobaczysz przed sobą czerwoną barierkę. Za nią jest szyb w dół. Zeskocz do niego. Na samym dole podejdź do jednego z rogów pomieszczenia, w którym się znalazłeś. Po chwili nad Tobą nastąpi wybuch i z dziury w suficie wynurzy się technik. Zabij go, a później strzel w przycisk, który będzie widoczny w otworze.

Gdy już zlikwidujesz żółte pole siłowe, przejdź dalej w głąb szybu. Naciśnij przycisk widoczny na ścianie, a podłoga obniży się. Znajdziesz się w niewielkiej, częściowo wymurowanej grocie. Strzel w środek murku.

W tym samym pomieszczeniu przyjrzyj się cegle leżącej w rogu, tuż przy sadzawce kwasu. Wejdź na nią, a później wskocz do kwasu. Po chwili wynurzysz się w niewielkiej piwnicy (poznajesz te napisy na ścianach?). Do komputera potrzebujesz czerwony klucz... niestety, nadal nie wiem, gdzie go szukać. Strzel w jasno oświetloną ścianę, by nie pływać znowu w kwasie.

Zamiast zeskakiwać do szybu skręć w prawo. Po chwili dojdziesz do windy. Wsiądź do niej. Na szczycie szybu otworzy się przed Tobą kratka. Wejdziesz do małego pomieszczenia. Na jednej z jego ścian zobaczysz obrys drzwi. Strzel w nie.

Final Showdown

Uporawszy się z Makronem, wejdź na jeden z przycisków widocznych na ziemi - przy drugim otworzy się wówczas przejście. W korytarzu pomiędzy obydwoma przyciskami strzel w widoczną w ścianie szczelinę. Miłej zabawy...

Bazyl

PS. Jeśli ktokolwiek słyszał o jakimś sekrecie, którego tutaj nie wymieniłem, proszę o pilny kontakt na adres redakcji ŚGK. Serdecznie dziękuję.

AGE OF EMPIRES

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM,
Win95
SVGA, CD-ROM

Strategiczna

producent:
MICROSOFT
wydawca:
MICROSOFT
polski dystrybutor:
MICROSOFT

Age of Empires nie zapowiadało się na jakąś specjalną rewelację. Ot, kolejna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, tyle że sięgająca do starożytności. A jednak gra okiazała się naprawdę godna uwagi, przynajmniej takie jest moje zdanie. Spędziłem z nią kilka tygodni i zabawa nadal mnie wciąga, tak jak pierwszego dnia. Opinię tę potwierdził także test gry w trybie multiplayer, który w przypadku **Age of Empires** wypadł bardzo korzystnie. Tak czy inaczej, postanowiłem podzielić się z Tobą tym wszystkim, co udało mi się odkryć w czasie wędrówek po „Wieku Imperiów" i udzielić kilku rad i porad. Zaczynamy.

ZARZĄDZANIE ZASOBAMI

W grze dostępne są cztery rodzaje zasobów (nazwijmy to tak umownie), bez których są absolutnie konieczne do przetrwania Twojego ludu. Do ich zdobycia używa się wieśniaków.

1. Drewno - praktycznie w każdej misji znajdziesz wystarczające jego zasoby. Wyślij około 5 wieśniaków do wycinki, zbuduj magazyn w pobliżu. Duża ilość drewna przyda się w przyszłości do stawiania nowych budynków oraz niektórych jednostek.

2. Żywność - na początku można zbierać jagody i polować. Posiadając port, możesz zbudować kuter rybacki i za jego pomocą łowić ryby. Po zbudowaniu farmy będziesz natomiast pozyskiwał żywność z uprawy roli. Koniecznie zbuduj spichlerz do przechowywania nadwyżek. Jedzenie niezbędne jest do budowania nowych jednostek, a także podnoszenia technologii.

3. Kamień - znajduje się w różnych miejscach, porozrzucanych po całej mapie. Jeśli jego zasoby są daleko od bazy, warto w pobliżu zbudować magazyn. Kamień niezbędny jest do budowy murów obronnych oraz wieżyczek.

4. Złoto - najcenniejszy kruszec. Lokalizacja przedstawia się podobnie, jak w przypadku kamienia. Niezbędny jest on do podnoszenia technologii, a także budowy najlepszych jednostek militarnych oraz kapłanów.

TECHNOLOGIA I BADANIA NAUKOWE

Badania naukowe i prace nad unowocześnianiem technologii, choć mogą się wydawać mało istotne, potrafią w krytycznym momencie zadecydować o wygranej. Na początku gry należy zadbać o rozwój pozyskiwania zasobów, unowocześnienie jednostek wodnych, rozwój magazynu i spichlerza. W trakcie gry - o kolejny rozwój jednostek wodnych, wydobycia zasobów i rodzaju spichlerza. W końcówce - o rozwój rządu (Government Center), rozwój floty i rozwój jednostek lądowych. Poniżej podaję wybrane prace badawcze i skutki ich zastosowania.

1. Rozwój pozyskiwania zasobów:

a) drewno - dzięki unowocześnieniu jego pozyskiwania Twoi wieśniacy szybciej ścinają drzewa i więcej zbierają drewna, a także zwiększa się zasięg strzałów Twoich łuczników.

b) żywność - podnosi przychód zdobywania jedzenia. Docelowo staraj się budować farmy, gdyż są one najmniej kłopotliwe i całkowicie samowystarczalne (po zbudowaniu nie wymagają już żadnych innych działań). Dobrze jest je budować w skupisku, w jakimś bezpiecznym miejscu, np. za murami miejskimi.

c) złoto - dzięki temu unowocześnieniu zwiększa się ilość złota, jaką mogą przenosić Twoi wieśniacy. Posiadając dużo złota, możesz zadbać o rozwój farm oraz unowocześnienie wojsk.

d) kamień - j.w. Generalnie potrzebujesz go na początku mniej, więc o jego wydobycie zadbaj w późniejszym etapie rozgrywki.

2. Rozwój jednostek wodnych:

a) statki wojenne - jeśli na mapie znajduje się duży akwen wodny, powinieneś koniecznie zadbać o rozwój floty. Mając dużą siłę na tym terenie, będziesz mógł spokojnie łowić ryby.

b) kutry rybackie - rozwój kutrów powoduje, że zbierają one więcej żywności niż poprzednio, co z oczywistych przyczyn jest dla Ciebie korzystne.

c) statki handlowe - dzięki rozwojowi zwiększa się ich wytrzymałość. Jest to o tyle ważne, że handel z wrogim portem zawsze powoduje szkody w stanie Twojej floty.

d) transportowiec - jednostka ta jest potrzebna głównie wtedy, gdy tereny wroga oddzielone są od Ciebie wodą. Statek ten służy do przeprowadzania desantu wojsk, ale też przewożenia chłopów budujących przyczółki na obcych lądach.

3. Rozwój jednostek lądowych i budynków:

a) ballista - jest niezwykle przydatna przy niszczeniu statków wroga. Musisz jak najszybciej dążyć do rozwoju wszelkich technologii związanych z nowymi super silnymi jednostkami. Powinieneś także prowadzić rozwój w Government Center.

b) magazyn - w zależności od epoki, w jakiej przyszło Ci grać, rozwój magazynu także przyczyni się do możliwości rozwoju baraków i innych obiektów wojskowych produkujących silne jednostki.

RASY

Wybór rasy ma zasadnicze znaczenie dla rozgrywki. Oczywiście każda z ras różni się pod wieloma względami. Jedna posiada lepszą armię, inna wieśniaków. Poniżej znajdziesz porównanie dostępnych w grze ras.

ASSYRIAN
+40% zasięg strzału łuczników
wieśniacy chodzą 30% szybciej

BABYLONIAN
Podwójna skuteczności murów i wież obronnych
+30% szybsza regeneracja
+30% do wydobycia kamienia

CHOSON
+80 do skuteczności szermierza i legionu
+2 do zasięgu wieży obronnej
-30% ceny kapłana

EGYPTIAN
+20% wydobycia złota
+33% skuteczności rydwanu
+3 do zasięgu kapłana

GREEK
+30% do szybkości dla hoplity, falangi i centuriona
+30% do szybkości dla okrętów wojennych

HITTITE
Dwukrotna skuteczność dla katapulty i ciężkiej katapulty
+1 do ataku łucznika
+4 do zasięgu dla statków wojennych

MINOAN
-30% kosztów statków
+2 do zasięgu dla łuczników
+25% do produkcji żywności z farm

PERSIAN
+30% do polowania
-30% produkcji żywności z farm
+50% do szybkości dla wojennego słonia i łucznika na słoniu
+50% do zasięgu triremy

PHOENICIAN
-25% kosztów wojennego słonia i łucznika na słoniu
+65% do zasięgu ognia katapulty triremy i rydwanu bogini Wisznu

SHANG
-30% kosztów wieśniaka
Podwójna skuteczność murów obronnych

SUMERIAN
+15 do skuteczności wieśniaka
+50% do zasięgu ognia dla katapulty i ciężkiej katapulty
Podwójna produkcja żywności na farmie

YAMATO
-25% koszt łuczników na koniach, zwiadowcy, kawalerii, ciężkiej kawalerii
30% szybkości dla wieśniaka
+30% skuteczności statków

JAK GRAĆ, ŻEBY WYGRAĆ

W pojedynczych scenariuszach najważniejszą rzeczą jest osiągnięcie dużej liczby punktów i odniesienie zwycięstwa w jak najkrótszym czasie. Są cztery sposoby, aby tego dokonać.

1. Cud świata - nie śpiesz się z jego budową. Postawienie go powoduje natychmiastowe zainteresowanie przeciwników. Zamiast tego lepiej zbudować mury, wieże strażnicze i jednostki militarne. Największym błędem jest budowa cudu bez odpowiedniej ochrony. Jeśli więc ktoś zacznie konstrukcję cudu świata, natychmiast wyślij trochę jeźdźców oraz katapult. Nie niszcz jednak od razu budowli, tylko wieśniaków ją budujących. Dopiero po wyeliminowaniu ich możesz przystąpić do spokojnej destrukcji. Po postawieniu własnego cudu przystąp natychmiast do zbudowania wokół niego potrójnego muru oraz wieżyczek.

2. Podbój - wybierz najsilniejszą cywilizację. Jest to najprostsza droga do zdobycia silnej armii. Skoncentruj swoje wysiłki na jednym przeciwniku. Atakuj często i wycofuj swoje jednostki do otoczonego murem swojego państwa, by je naprawić. Udoskonalaj swoją stolicę. Jeśli wiesz, gdzie znajduje się wróg, to w jego pobliżu postaw stadninę i baraki. W pierwszej kolejności postaw stadninę, gdyż w razie ataku katapulty wroga zdążysz w szybkim tempie zbudować jeźdźca i ją zniszczyć. Zabijaj wieśniaków. Pałętają się pod nogami i naprawiają uszkodzone budynki. Ich zabicie nie wymaga wielkiego zachodu, a przysporzy kłopotów wrogowi, narażając go na koszty.

3. Zbieranie artefaktów - troszkę trudniejsza metoda, wymagająca od gracza dużo zachodu. Trzeba praktycznie odkryć całą mapę i zlokalizować porozrzucane artefakty. Używaj konnych oddziałów, dzięki czemu znacznie zaoszczędzisz na czasie i w razie spotkania z wrogiem szybko uciekniesz. Po znalezieniu artefaktu zajmij się jego transportem do bazy (jeśli jest w pobliżu wody, to załaduj go na statek). Używaj słoni i jednostek Academy do strzeżeniu artefaktów. Poruszają się one dość wolno, podobnie jak artefakt. Dzięki temu możesz zaznaczyć całą grupę i skierować ją do bazy. Mając już artefakt w bazie, szybko otocz go murem i postaw kilka wieżyczek.

4. Kontrola nad ruinami - najtrudniejsza metoda, polegająca zarówno na znalezieniu ruin, jak i na przebywaniu w ich pobliżu przez cały czas. Aby dobrze ich strzec, należy rozproszyć swoje wojsko wokół niej, a jeśli sytuacja na to pozwala, zbudować niewielką osadę z możliwością tworzenia militarnych jednostek. Zbudowanie wokół ruiny muru oraz wieżyczek także jest dobrym rozwiązaniem.

TRYB MULTIPLAYER

Age of Empires zasadniczo różni się od innych gier RTS, jak np. ***Command & Conquer***. Tu nie wystarczy szybko klikać na jednostki i wysyłać je na wroga. Najważniejszą rzeczą jest odpowiednie zaplanowanie budowy własnej osady, tj. układu przestrzennego i rodzaju budowli. Następnie koniecznie trzeba zbudować stadninę i stworzyć zwiadowcę (Scout). Zapewne myślisz, że to po to, by odkryć ląd w poszukiwaniu lokalizacji przeciwnika. Otóż nie, ważniejsze tu jest akurat odkrycie zasobów w Twoim najbliższym otoczeniu, gdyż bez tego Twój los szybko będzie przesądzony; poszukiwanie siedziby wroga zostaw sobie na później (choć nic się nie stanie, jeśli natrafisz na nią przypadkiem).

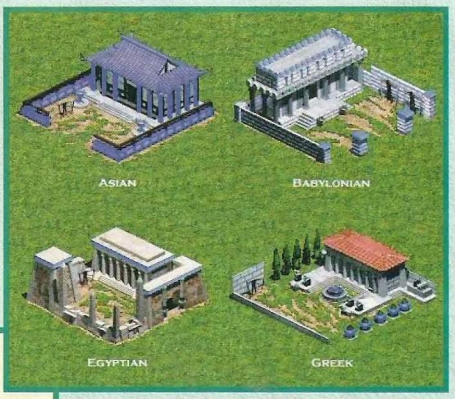
Czego szukać i w jakiej kolejności? Zacznij od drzewa. Nie powinieneś mieć z tym większych kłopotów, ponieważ tego akurat surowca zawsze jest pod dostatkiem. Potem zajmij się żywnością, a więc odszukaj miejsca wypasu zwierząt (najlepiej antylop) oraz krzewy owocowe. Na koniec zadbaj o złoto (kamieniołomy znajdziesz niejako przy okazji, więc się tym nie przejmuj; zresztą nie są one aż tak ważne, jak kopalnie złota). Jest to najbardziej pożądany surowiec i jednocześnie w limitowanej ilości. Złoto służyć Ci będzie do podnoszenia zaawansowania technologii oraz lepszych jednostek, między innymi kapłana. Oprócz możliwości zdobywania złota bezpośrednio z kopalni, możesz także wysyłać statki handlowe do portu przeciwnika. Zabierasz mu w ten sposób złoto, dając w zamian drzewo, kamień lub żywność. Do pracy w kopalni złota wysyłaj tak dużo wieśniaków, jak tylko możesz. Jeśli złoże jest daleko od Twojej bazy, zbuduj w jego pobliżu magazyn oraz jedną, dwie wieżyczki do obrony. (Uwaga, podobną kolejność działań możesz stosować także w trybie gry solowej.)

Zdecyduj się, jaką metodą masz zamiar pokonać przeciwnika, pamiętając, że jest to człowiek, a nie komputer, a więc z uwzględnieniem, że jego posunięcia z pewnością nie będą schematyczne. W zasadzie grając przeciwko żywemu przeciwnikowi możesz zastosować dwie taktyki: defensywną i ofensywną, przy czym zawsze warto skupić się najpierw na zabezpieczeniu bazy i dopiero później przejść do innych działań.

Taktyka defensywna zasadniczo dobra jest na dużej mapie, gdzie będziesz miał prawdopodobnie tyle czasu, by postawić cud świata i w ten sposób wygrać. Oczywiście, istnieje ewentualność, że zostaniesz nagle zaatakowany, ale raczej bym się tym nie przejmował. Zresztą w tej taktyce i tak cały swój potencjał powinieneś przeznaczyć na budowę fortyfikacji (uwaga, będziesz potrzebował dużej ilości kamienia) oraz jednostek obronnych. Oczywiście, nie ograniczaj się tylko do fortyfikowania swojej stolicy, ale wręcz jak największego terenu wokół niej.

W ofensywie najlepsza jest katapulta, lecz wyłącznie z oddziałami ją otaczającymi. Aby w szybkim czasie zniszczyć wroga, postaw pięć katapult w drugiej linii, a w pierwszej inne oddziały, najlepiej żeby to byli łucznicy na słoniach. W ostatniej linii warto mieć kapłanów do naprawy uszkodzonych jednostek. Jeśli w rozgrywce uczestniczy więcej graczy, a ty wystarczająco osłabiłeś i upokorzyłeś jednego z nich, nie niszcz go, tylko zaproponuj sojusz. Jeśli odmówi, zlikwiduj go bez skrupułów, jeśli się zgodzi, będziesz miał wsparcie w następnej bitwie. Pamiętaj przy tym, że nie wszyscy lennicy są lojalni, a niektórzy wręcz lubują się w zdradzie.

Na koniec rzecz oczywista. W trakcie batalii wykorzystuj ukształtowanie terenu. Najlepszym zabezpieczeniem jest położenie na wyspie otoczonej skałami, nie zawsze jest to jednak możliwe, więc możesz także postawić bazę wśród drzew, wycinając tylko wąskie przejście. Jeśli zawiedzie jedno i drugie, skorzystaj z podanej wcześniej starategii zabudowywania terenu murem (mogą być jedynie kilkuczłonowe fragmenty) oraz wieżyczkami.



POWODZENIA

W zasadzie wszystkie podane tu informacje powinny wystarczyć do przegrania kolejnych kampanii. Jeśli nie masz możliwości gry w trybie multiplayer, proponuję zajrzeć na internetowe strony związane z **Age of Empires**, gdyż powstaje już tam liga. Wystarczy przesłać swój wynik punktowy do zarządcy strony i w zależności od Twoich umiejętności dostaniesz odpowiedniego rywala. Wszystko za darmo! No, może z wyjątkiem impulsów, droższych od zeszłego miesiąca. Adres strony: www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/1403/players.html

Arkadiusz Matczyński

ATLANTIS THE LOST TALES

wymagania:
Pentium 90
8MB RAM, SVGA
CD-ROM x2,

Przygodowa

producent:
CRYO INTERACTIVE
wydawca:
CRYO INTERACTIVE
polski dystrybutor:
IPS COMPUTER GROUP

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE ▲

Podejdź do wartowników, porozmawiaj z nimi i wejdź po schodach. Po prawej stronie ujrzysz pierwsze schody (prowadzą do miasta), a w oddali także drugie, ze strażą (prowadzą do pałacu). Idź do strażników i poproś o wejście. Pokaż im swoją odznakę (talizman przyjaźni), a potem wejdź po schodach. Na placu idź do przodu, skręć w lewo i udaj się schodami na piętro. Tam odszukaj drzwi prowadzących do komnat Towarzyszy. Otwórz je i wejdź do środka. Obejrzyj automatyczną sekwencję (AS). Zrób krok do przodu (AS). Podejdź do przodu, obróć się w lewo i kliknij na mężczyźnie z oznaką na głowie - to Meljanz. Wybierz symbol „kciuk w dół" (AS). Potem porozmawiaj z Agatą i wybierz „kciuk w górę". Opuść to pomieszczenie i wróć do schodów prowadzących do miasta (to te bez strażników na tarasie z basenem).

Kiedy wejdziesz na górę, skręć lekko w prawo i porozmawiaj z kobietą. Obróć się, idź do przodu, w prawo, małymi schodami do góry, przejdź aż do ściany i skręć w lewo. Porozmawiaj z siedzącym mężczyzną, który powie Ci o królowej zaatakowanej na drodze przy wybrzeżu.

Wróć do miejsca, gdzie rozpoczynałeś grę. Przejdź obok domów i porozmawiaj z mężczyzną z drewnianymi widłami w przejściu między domami (dużo później użyjesz tego zaułka do wejścia w tajemne drzwi w ścianie). Potem idź na krańciec tarasu.

Idź cały czas prosto, miń skrzyżowanie i zatrzymaj się dopiero przed strażnikami. Porozmawiaj z nimi. Pokaż im swoją odznakę. Pamiętaj, że zbytnie ich nagabywanie może skończyć się dla Ciebie śmiercią lub więzieniem. Ikona mężczyzny z czarną opaską na oku symbolizuje Kreona.

Wróć na skrzyżowanie, skręć w lewo nad zatokę i idź na pomost z przycumowanym statkiem. Porozmawiaj z rybakiem i pokaż mu swoją odznakę. W chacie na wzgórzu porozmawiaj z nim ponownie, a da Ci kolczyk.

Po powrocie do pałacu czeka Cię niespodzianka (AS). W sali tronowej Kreon zapyta Cię o wyniki swojego śledztwa. Koniecznie wybierz symbol „kciuk w dół".

Wróć do Agaty i porozmawiaj z nią. Poprosi Cię, abyś dowiedział się czegoś o kolczyku, który otrzymałeś od rybaka. Porozmawiaj z Garcelosem stojącym w przejściu niedaleko komnat Towarzyszy (nie pokazuj mu kolczyka). Wróć do krętych schodów i kiedy zejdziesz na plac, idź na wprost w stronę arkad, gdzie musisz pogadać z mężczyzną nazywającym się Lascoyt (D). Pokaż mu kolczyk, który dostałeś od rybaka. Po paru zdaniach da Ci amulet wyglądający jak owca. Otrzymasz też zadanie dotarcia do gospody „Szkarłatny Kogucik". Lascoyt obieca odwrócić uwagę strażnika za rogiem. Kiedy pójdzie, zaczekaj chwilę, idź do drzwi za rogiem i korzystając z okazji, wejdź do środka.

W głębi ujrzysz następnego strażnika. Ukryj się przed nim, przechodząc szybko w lewo. Kiedy usłyszysz, że poszedł dalej (2-3 kroki), udaj się do drugiej sali i natychmiast skręć w lewo, a potem wejdź po schodach na górę.

Znajdujesz się w pokoju z kamiennym lwem. Po prawej jest wnęka z mechanizmem odzwierciedlająca położenie Słońca i Księżyca wobec Ziemi. Na końcu tej wnęki spójrz na dół i kliknij w przełącznik. Lewe pokrętło przesuwa Słońce. Obracaj je, aż znajdzie się ono na godzinie 8. Prawe pokrętło porusza Księżycem. Obracaj nim, aż będzie on pomiędzy Słońcem a Ziemią. Wyreguluj położenie obiektów, aż razem z Ziemią (Atlantydą) utworzą jedną linię. Całość zamigocze, a potem uruchomi się tajemny mechanizm (AS). Podejdź do otwartej paszczy lwa i włóż symbol owcy wybrany ze swojego plecaka. W ten sposób otworzy się ukryte przejście po prawej. Wejdź tam, włóż kolczyk w zamek drewnianych drzwi przed Tobą i wejdź do celi więziennej. Na koniec wyskocz przez okno (AS).

Nie wchodź w długi korytarz, tylko od razu udaj się uliczką koło ogrodów do miasta. Stając plecami do nadbrzeża, na lewo ujrzysz schody prowadzące na taras domu, zaś na wprost - człowieka siedzącego na ławce. Porozmawiaj z nim, podpowie Ci, gdzie jest gospoda, której szukasz. Oczywiście, nie idź tam najkrótszą drogą. Wróć do domu z tarasem, wejdź po schodach na górę i przejdź do miejsca, skąd ujrzysz w zaułku czekającego na Ciebie nożownika. Weź doniczkę. Przyjrzyj się gościowi i oceń, kiedy może minąć Twoją pozycję. Rzuć doniczkę, kiedy będzie dokładnie pod Tobą. Gdy mężczyzna straci przytomność, zejdź na dół i zabierz jego sztylet.

Idź do gospody. Wejdź do środka i przejdź do przodu (AS). Pogadaj z Lascoytem. Po dialogu do gospody wejdzie Meljanz. Kiedy rozmowa dotrze do końca, obróć się szybko w lewo o 60 stopni (twarzą do schodów na piętro), zrób krok naprzód, skręć w lewo, wejdź po schodach, skręć w lewo, do przodu i w lewo. Na balkonie utnij nożem linę, spójrz w dół i kliknij poniżej Meljanza (AS).

Na zewnątrz usłyszysz kobiecy głos - to Agata. Wróć szybko do uliczki z żelaznymi bramami do dwóch ogrodów naprzeciw siebie. Otwórz lewą bramę (druga jest jeszcze zamknięta) i porozmawiaj z Towarzyszką. Powie Ci o szpiegującym Kreonie, a potem umówi się na następnie spotkanie w drugim ogrodzie.

Przejdź do rogu ogrodu i weź drabinę. Podejdź do ławki w drugim rogu i postaw na niej drabinę. Wejdź po niej, zabierz ją ze sobą, skręć w prawo (masz teraz ładny widok drugiego ogrodu), zrób krok do przodu i skręć w lewo. Połóż drabinę w poprzek przejścia i wdrap się przez okno.

Wejdź przez drzwi do tajemnego przejścia (usłyszysz głosy szykujących zasadzkę strażników). Weź łom leżący na ziemi w pobliżu tajemnego przejścia, obróć się dookoła i spójrz na lewo od drewnianych drzwi. Trochę powyżej swojej linii wzroku ujrzysz ciemną wnękę, na której musisz użyć łomu. Weź „klucz" i przejdź w kierunku kocicka w końcu przejścia. Użyj „klucza" w dziurze (na lewo od jego nosa). Tajemna komnata po Twojej prawej stronie stoi teraz przed Tobą otworem.

Porozmawiaj ze szczurołapem. Aby dowiedzieć

się, gdzie jest Kreon, musisz z nim zagrać. Zaakceptuj jego propozycję (ikona „kciuk do góry") i wysłuchaj instruktażu. Spójrz na stół i kliknij na szachownicę. Twoja figura to ta w lewym, górnym rogu. Bardzo prosto jest odnieść sukces. W jednej z sekwencji następujące ruchy mogą przeprowadzić Cię do królówki (zakładając, że stoisz na polu A1): B2, D2, E3, G3, G5, G7, E7, C7, C5. Potem zagraj jeszcze raz.

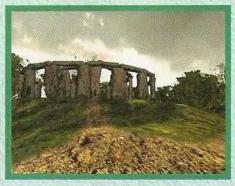
Po wygranej ze szczurołapem spadniesz przez zapadnię (AS). Podejdź do trójkątnej płaskorzeźby na ścianie i wciśnij gwiazdę u góry. Otworzysz otwór w suficie w przeciwległym końcu komnaty. Obróć się, podejdź do fontanny z delfinem i syreną. Obejdź rzeźbę i weź trójząb Neptuna. Podejdź do otworu w suficie i włóż trójząb w otwór (AS). Po powrocie do komnaty z fontanną umieść trójząb z powrotem w rękach syreny i wciśnij ponownie gwiazdę, zamykając otwór. Teraz dopiero wyjdź drzwiami z komnaty.

Zaczekaj aż strażnik wejdzie po schodach do komnaty z kamiennym lwem (próbuj tak długo, aż się uda). Wtedy pędź szybko przez sień do drugiego wejścia, skręć w lewo, idź do końca długiego korytarza i wejdź po schodach na piętro. W tej komnacie (dostrzeżesz szkielet wieloryba wiszący pod sufitem) jest dwóch strażników. Kiedy wejdziesz na czerwony dywan, trzaśnie podłoga. Po trzech trzaśnięciach zostaniesz schwytany przez straż. Dlatego nie idź w prawo (na czerwony dywan), lecz rusz przy ścianie do przodu (dwa kroki) i obróć się w prawo (teraz masz strażników przed sobą). Następnie szybko przejdź dwa kroki naprzód, skręć w prawo i wejdź na dywan. Na koniec podejdź do regału ze zwojami. Kiedy klikniesz na półki, regał zwali się na strażnika i będziesz mógł wyskoczyć przez okno.

Idź do Agaty. Gość obok niej to Carven, który szybko oddali się, mówiąc, że będzie pilnował bramy. Porozmawiaj z Towarzyszką. Niestety, Carven to zdrajca i po chwili wróci ze strażnikiem (AS). Zaatakuje Agatę nożem, a strażnik Ciebie włócznią. Zabij strażnika swoim nożem. Agata zajmie się Carvenem, lecz oboje umrą. Zabierz jej bransoletę i opuść to miejsce.

Skieruj się do pierwszego ogrodu i wejdź do pałacu przez okno (przy pomocy drabiny). Przejdź przez tajemne przejście do komnaty z kamiennym lwem. Zatrzymaj się w połowie schodów - usłyszysz ponownie odgłosy kroków strażnika. Biegnij szybko do frontowych drzwi. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do drzwi obok (po Twojej prawej; wcześniej stał tam strażnik, ale teraz go nie ma).

Idź do windy i użyj dolnego uchwytu (AS). Kiedy winda wjedzie na górę, wyjdź na zewnątrz i przejdź

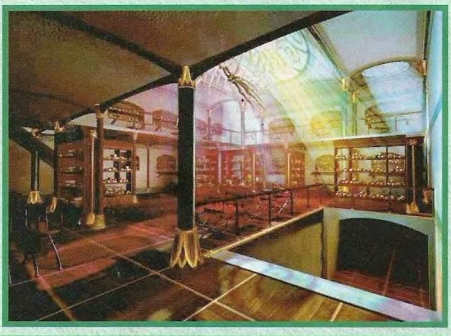


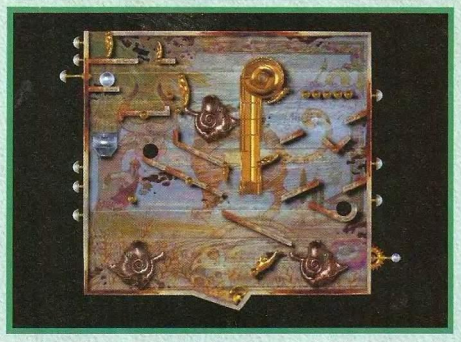
mostem do wieży z tarasem (to coś a la port lotniczy). Kiedy staniesz twarzą przed drzwiami, skręć w prawo, wejdź po schodach i zwiedź tę część wieży. Potem wróć do pozycji wyjściowej i skręć w lewo, podchodząc do pierwszego statku. Wejdź na pokład i przejdź do przodu na miejsce pilota. Utnij sobie drzemkę, a zbudzi Cię Hektor, brat Agaty (AS). Pokaż mu bransoletę, wówczas poleci z Tobą do Carbonek (AS).

Hektor zaofiaruje się trzymać straż przy statku, kiedy Ty będziesz próbował znaleźć Królową Rheę. Spróbuj narysować mapę wyspy, gdyż łatwo się tu zgubić, a przynajmniej zejdź ją całą kilka razy, aby zapamiętać układ ścieżek. Ułatwi Ci to późniejszą zabawę. Kiedy skończysz, wróć na polanę ze statkiem i zacznij przygodę.

Idź ścieżką wychodzącą z polany, skręć w pierwszą odnogę na lewo i zatrzymaj się dopiero przy mostku. Nie przechodź na drugą stronę strumienia, lecz skręć w lewo, wskocz do wody i popłyń do groty na wprost. Zanurkuj (AS). W przeciwległym końcu jaskini natkniesz się na właz, na którym umieszczono układankę. Masz tu 6 płytek, które możesz poruszyć tylko jeden raz. Aby rozwiązać tę zagadkę, należy uzyskać wizerunek węża. W każdej chwili możesz wrócić do stanu początkowego, klikając w środek.

Wejdź w dziurę (AS). Nie rozmawiaj z kobietą, tylko od razu pokaż jej swoją odznakę. Podejdź do skrzyni i otwórz ją. Weź ubranie kapłańskie (AS). Następnie zabierz butelkę ze stołu, podejdź do strażnika i zaoferuj mu drinka. Ten w zamian przepuści Cię (AS). Teraz musisz krążyć o labiryncie jaskiń, aż trafisz do pomieszczenia z filarami. Nie zapomnij na każde wezwanie strażników dawać im do popicia kufel niesionego piwa. W komnacie z filarami wybierz najodleglejsze przejście (lewe, patrząc na wprost) i schowaj się tam. Usłyszysz rozmowę dwóch strażników pilnujących królowej (AS). Kiedy zrobi się spokojnie, podnieś z ziemi polano i włóż do swego plecaka. Zbliż się do strażnika i uderz go polanem. Podejdź do drzwi, obróć się i kliknij na strażniku. W ten sposób ukryjesz jego zwłoki w celi, gdzie uwięziona jest królowa Rhea (AS). Porozmawiaj z nią, pokazując swoją odznakę. Kliknij na strażniku i weź jego ubranie. Teraz sam przebierz





się za strażnika, a ubranie kapłańskie daj Rhei. Odwróć się i zaczekaj, aż powie Ci, że jest gotowa. Porozmawiaj z nią. Ponów rozmowę (zażądaj, aby zdjęła zasłonę z oka). Wyjdź z celi i wróć z królową do kuchni. Nie rozmawiaj z służącą, tylko od razu wdrap się przez komin na górę (razem z Rhea). Wskocz znowu do wody, spójrz w dziurę w górze i przejdź przez nią (AS)

Stań twarzą w stronę otworu, z którego wyszedłeś i obróć się w prawo. Dalej idź naprzód, w lewo, naprzód, naprzód, lekko w prawo, do przodu, naprzód w dół przez most, naprzód, naprzód i na końcu skręć w lewo, naprzód, obróć się w prawo i... (AS). Po sekwencji rozmowy obróć się w prawo i sprowokuj strażników. Potem obróć się wokoło, skręć w lewo (w przeciwległy kierunek), idź cały czas naprzód, przejdź na stronę strumienia, naprzód, obróć się w prawo, naprzód, w lewo i naprzód aż do skał, gdzie wydaje się, że nie ma już wyjścia.

Usłyszysz głos i obraz ściemni się (AS). Zaczekaj aż usłyszysz ponownie głos, pozwalający otworzyć oczy. Idź przed siebie (AS).

Po rozmowie ze staruchą na początek zostaniesz poproszony o rozwiązanie zagadki. Po prawidłowym ułożeniu kół zębatych pociągnij za uchwyt po prawej 4 razy. Czarownica da Ci do rozwiązania drugą zagadkę - zagadkę węża. Każdy wąż musi dojść do swojego jajka, lecz nie możesz krzyżować dróg z innym wężem. Włóż jajka w dziury i klikając tuż przed głowami węży, pokieruj nimi do odpowiednich jaj w tym samym kolorze. Po dialogu starucha da Ci trzecie zadanie. Tłumacząc kobietę na ludzki, musisz znaleźć łuk i strzały, zanurzyć broń w potoku, a następnie upolować białego dzika i zebrać ziemię nasiąkniętą jego krwią (nie zapomnij także o pierścieniu na nosie zwierza).

Łuk ze strzałami znajdziesz na wzniesieniu zaraz za mostem (pierwsza droga ucieczki). Będzie oparty o drzewo (rosnące po lewej). Potem musisz się udać do brodu (są dwa miejsca, tuż obok siebie, musisz więc poszukać dziwacznego kamienia przypominającego szkaradną twarz). Zanurz broń w potoku i obróć się. Kiedy usłyszysz szuranie w krzakach, wyjmij łuk ze swojego bagażu (kliknij na jego ikonę) i zaczekaj. Dzik-albinos pojawi się za głazem, najpierw na drodze prowadzącej do świątyni i następnie na drodze po lewej i będzie tak biegał raz na jakiś czas tam i z powrotem. Kiedy się ukaże, wyceluj grot strzały przed jego łeb i strzelaj (jest to trudne i może się nie udać

jesz do rozwiązania zagadki z tronem (zapamiętaj go dobrze, bo pojawia się tylko na kilka sekund). Obróć się wokoło i idź korytarzem, aż dojdziesz do drewnianych drzwi. Kiedy wejdziesz, zostaniesz powitany przez Meljanza i żołnierza (AS). Po dialogu, szybko obróć się w lewo, chwyć wazon i rzuć nim w strażnika po lewej (AS). Teraz obróć się w prawo. Odkryjesz swój niespodziewany talent: daj „nura" pomiędzy nogi Meljanza. Potem kliknij na drzwi po prawej, wejdź, obróć się dookoła, weź włócznię i zablokuj nią drzwi. Podejdź do tronu i obejdź go. Kliknij w oparcie z tyłu. Przed Tobą kolejna zagadka. Musisz teraz manipulować 4 uchwytami, tak aby ustawić położenie czterech planet (dopasuj kolory do ikon, także w tym samym układzie przestrzennym, jak na rysunku, który na pewno zapamiętałeś). Przycisk w środku uruchomi ukrytą zapadnię pod tronem (AS).

za pierwszym razem). Gdy upolujesz zwierza, zabierz z nosa dużą pierścień, a następnie odczekaj chwilę i kiedy zwierz zniknie, użyj torby wiedźmy na ziemi.

Wróć do staruchy. Po rozmowie możesz uciąć sobie drzemkę (AS). Kiedy się obudzisz, porozmawiaj z czarownicą i z kapłanką. Wyjdź z jaskini, a przeniesiony zostaniesz na Atlantydę.

Wylądujesz wprost na pomoście rybaka. Pogadaj z nim. Potem wejdź do chaty i pogadaj z nim ponownie. Zaśniesz.

Następnego dnia odwiedź szczurołapa. Wybierz drogę przez miasto (wejdź do pałacu po drabinie i dalej jak przy spotkaniu pierwszym). Pogadaj z nim. Zaprosi Cię znowu do gry, zgódź się. Startujesz z 5 szansami (szczurami). Szczur musi spaść na dzwonek po naciśnięciu kolejnych przycisków. Naciśnij przycisk po prawej u dołu, aby rozpocząć grę. Kiedy rozwiążesz zagadkę, szczurołap da Ci szklaną kulę. Potem spadniesz znowu przez zapadnię (AS).

Włóż kulę w dziurę w ścianie. Ujrzysz obrazek, którego potrzebu-

nowy klocek. Połóż go na krąg na ziemi i znów zajmij się układaniem figury, tym razem większej, niż poprzednio. Czyń to za każdym razem, aż skończysz na układaniu dużego trójkąta. Podpowiem, że drugi klocek jest ukryty w zgięciu ręki, zaś trzeci możesz znaleźć w okolicach szyi. Kiedy pojawi się ostatnia figura, kliknij na usta, a kiedy obróci się cała głowa, kliknij ponownie. Teraz możesz już dostać się do środkowej wieży obok sali tronowej. Wejdź schodami na górę, wyjdź na zewnątrz i skręć zaraz w prawo, gdzie znajdziesz w niszy pazurki. Wróć i wejdź schodami na szczyt wieży. Obejdź drzewo dookoła i kliknij pazurkami w brązowe miejsce u podnóża drzewa. Weź kolejną szklaną kulę.

Wróć do komnaty ze statuami i kliknij na dziurę w ziemi (AS). Wróć do pomieszczenia poniżej tronu. Wychodząc z korytarza, będziesz miał przed sobą dwa wejścia do innych tuneli. Wejdź do lewego i na końcu kliknij pazurkami w układankę (w kolejnych układankach zawsze pamiętaj o pazurkach). Zadanie jest proste - musisz tak ułożyć elementy, aby ujrzeć wizerunek drzewka (AS).

Przechodząc poprzez tajne przejście, znalazłeś się z powrotem poza pałacem (tam gdzie wcześniej stał gość z drewnianymi widłami). Idź teraz do chaty rybaka i porozmawiaj z nim. Da Ci kryształ swej żony i ich córki Anny, z którym możesz lecieć do następnego celu Twojej podróży.

Wróć do pałacu, do tajnego przejścia, jeszcze raz otwórz drzwi w ścianie (układanka z widokiem wieży) i udaj się do miejsca poniżej tronu. Tym razem wejdź w prawy tunel. Na jego końcu czeka Cię kolejna zagadka. Zastosuj podobne działania, jak przy układance z wizerunkiem drzewa. Kiedy znajdziesz się na korytarzu, musisz iść do pomieszczenia z kamiennym lwem, a stamtąd do tajnego przejścia (użyj starego sposobu), by na końcu wyskoczyć znów oknem.

W mieście idź do domu ze schodami i porozmawiaj z napotkaną kobietą. Skieruj swoje kroki do głównych schodów i wejdź do domu u ich szczytu (z prawej strony, stojąc na wprost schodów). Porozmawiaj z kapłanką Loną, a później z Anną. Wyjdź z nią na zewnątrz (AS).

Szukając Anny, idź do gospody „Czerwony Kogucik" (AS). Po dialogu przejdź do przodu i rozmawiaj tylko z mężczyzną z opaską na głowie - to Servage. W żadnym wypadku nie rozmawiaj z gościem z bródką. Kliknij na ikony w takiej kolejności: żołnierz, Anna, Kreon, Królowa, Servage. Schodami wejdź na piętro i otwórz drzwi. Przejdź do przodu (usłyszysz głosy) i wejdź do pokoju po prawej stronie na końcu korytarza. Wyjdź. Pojawi się Servage, który zaoferuje Ci swoją pomoc. Zgódź się na nią (symbol „kciuk do góry").

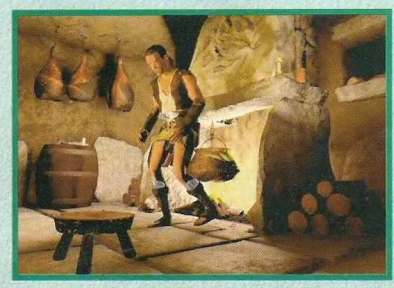
Wejdź do pokoju naprzeciwko. Po dialogu porozmawiaj z Servagem. Pogadaj z nim ponownie (ikona „Kreon", jeszcze raz „Kreon" i „Servage"). Opuść komnatę z Anną (AS).

Ukryj się w pierwszym ogrodzie. Pokaż Annie kryształ i swoją odznakę. Wejdź do pałacu po drabinie i idź do wieży z windą tą samą drogą, jak poprzednio.

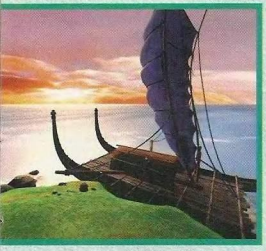
Wejdź do windy, wjedź na górę i podnieś worek w rogu koło wyjścia. Porozmawiaj z Anną, kliknij na nią workiem, a spowodujesz, że wejdzie do środka. Potem podnieś worek i wyjdź. Po rozmowie ze strażnikiem idź do wieży-portu i wejdź do pierwszego statku po lewej stronie. Rusz w kierunku siedzenia i obróć się. Anna znowu się pojawi i razem wyruszycie w podróż (AS).

Skieruj się do wioski. Porozmawiaj z tubylcami i pokaż im swoją odznakę. Jeden z Eskimosów, Kotchak, opowie Ci historię swego plemienia (niestety, w języku ojczystym). Kiedy Anna dotknie jednego z obrazków, zostaniesz uderzony i wtrącony do więzienia.

Spójrz na obraz z delfinem i utnij nożem kawałek sznura. Użyj teraz linę na kawałku drewna leżącym na podłodze, spójrz w górę i użyj swego pomysłowego narzędzia na wylocie kominowym. Przejdź do iglo w centrum (do tego, w którym pali się ogień) i weź kawałki drewnianych płytek porzuconych pod ramą jednego z obrazów. Wyjdź na zewnątrz, obróć się w lewo i przejdź do przodu blisko iglo po lewej. Kiedy obrócisz się, ujrzysz iglo z powieszonymi z przodu rybami. Pójdź do następnego (tego z prawej, ma trochę wody przed wejściem). Wejdź do środka i kliknij kawałkami drewna na figurę na ziemi. LMB możesz podnosić części, a RMB obracać je. Musisz dopasować symbole z kawałków do symboli na ziemi i tak całość ułożyć, aby kawałki utworzyły gwiazdę (AS).



Przejdź przez dziurę w ziemi i wejdź w prawe przejście. Ujrzysz tajemne miej-



sce, gdzie tubylcy oddają cześć swemu Bogu. Nie wchodź, tylko szybko obróć się dookoła i przejdź korytarzem do wejścia z drugiej strony. Odwróć się, zamknij drzwi, a potem zbliż się do statuy i zdejmij maskę (AS).

Uwolnij Annę, używając noża na krępujących jej ręce więzach. Spójrz na statuę, porozmawiaj z Anną i poproś, aby obejrzała posąg. Porozmawiaj z nią ponownie (kliknij na ikonę kryształu). Kiedy dziewczyna zajrzy w kryształ i powie, co w nim widzi, musisz szybko podejść do mozajki, którą Ci opisała i kliknąć w nią (na początek ujrzy gwiazdę, a więc podejdź do mozajki z gwiazdą). W trakcie tego eksperymentu poznasz kolejną dziwną historię (AS). Po skończonej opowieści zabierz statuę, która pojawiła się na ławce obok Anny i wyjdź na zewnątrz. Przejdź na miejsce gdzie wylądowałeś statkiem (AS).

Nie wracaj do wioski, lecz idź w prawo, w kierunku jaskini. Z przodu ujrzysz niedźwiedzia, a po lewej stronie - kilka głazów. Obróć się w stronę tych ostatnich i podejdź do nich. Obejdź głazy i podejdź do wylotu jaskini od tej strony. Kiedy niedźwiedź obróci się, wycofaj się szybko w kierunku głazów, wabiąc zwierza. Obejdź kamienie i wróć na pozycję wyjściową (tę, z której zaczynałeś tę sekwencję). Podejdź do wylotu z jaskini i przejdź tunelem (bo w rzeczywistości jaskinia jest tunelem) na drugą stronę. Porywając wartownika, ucieknięsz z wyspy (AS).

Kiedy statek wyląduje, porozmawiaj z mężczyzną. To Jomar. Opuść statek (AS). Odwróć się i porozmawiaj z Hona Ly, królem Para Nua. Po dialogu zejdź na dół. Zabierz linę z kamiennej niszy. Następnie podejdź do kosza z krabami. Zwróć uwagę na kolor skorupiaków i do wyścigu wybieraj po kolei - czerwony, biały, brązowy, zielony. Puść kraba zza linii startowej, kiedy król doliczy do trzech. Kiedy wygrasz trzy razy, Jomar zostanie zabity (AS).

Idź na dół, w stronę statku i spróbuj wejść do niego. Kliknij PPM (plecak) i następnie wyświetlonym kursorem na wizerunku króla. Po zakończonej rozmowie kliknij ponownie na jego obraz i wybierz ikonę posągu. Teraz wejdź na górę, do powalonego posągu i trzeci raz kliknij na wizerunek króla (AS). Kiedy przybędzie statek z Hektorem, zawiąż linę na posągu i porozmawiaj z Hektorem. Pokaż złoty posążek Królowi. Porozmawiaj z Hektorem i poproś go, aby przy pomocy swojej latającej łodzi podniósł posąg. Wejdź na statek (AS). Pierwsza próba nie powiedzie się, spróbuj jeszcze raz, choć też nic to nie da. Król powie wtedy, że jego córka Naka posiada moc i pomoże w próbie (AS). Kiedy Hektorowi i Nace uda się postawić posąg w pionie, kliknij ponownie na obraz króla i znów wybierz ikonę statuy. Potem wejdź na statek, a wówczas druga córka króla, Sama, zabierze Cię na następną wyspę z prawdziwym bogiem (AS).

Przejdź w głąb plaży. Kliknij na głazie poniżej. Przed Tobą kolejna zagadka. Ponieważ ta jest nieco trudniejsza od pozostałych, oto podaję jej rozwiązanie. Ustaw przedmioty w następującej kolejności:

Pierwszy rząd: figurki niebieska, czerwona, żółta i zielona;

Drugi rząd: symbole ptak, świnia, ryba i krab;

Trzeci rząd: symbole Ziemia, Duży Wóz, Księżyc i Słońce.

Wejdź do groty i porozmawiaj z prząśniczką (nie odezwie się). Skieruj się teraz do dowolnego wejścia (AS). Kiedy wrócisz automatycznie do prząśniczki, porozmawiaj z nią znowu. Daj jej szklaną kulę i udaj się do tego samego co poprzednio wejścia (AS). Klikaj na sześcianie i wybieraj ikony-pytania, które Cię interesują. Potem obróć się, kliknij kulą na jednym z kamieni blisko ściany i nastąp na zielony kamień (AS). Obróć się w dowolną stronę, przejdź gzymsem do przeciwległej wyrwy i kliknij w to miejsce (AS). Ujrzysz teraz piramidę w centrum w komnaty z kamiennymi drzwiami. Podnieś kamienną kulę, przejdź przez drzwi i zabierz laskę. Wróć do komnaty z piramidą.

Przejdź pomiędzy piramidę a zielony kamień i kliknij laską w środek obiektu. Następnie kliknij kamienną kulą w jej wierzchołek. Wejdź w dziurę i kliknij w kostkę. W Twoim bagażu masz teraz ikonę niebieskiej dłoni. Kliknij w statek (AS).

Idź do chaty rybaka i porozmawiaj z nim. Wróć do swego statku (AS). Widząc w oddali statek Kreona, rusz do przodu i zignoruj prośbę o identyfikację. Wejdź na statek i nożem kliknij na słup, uwalniając Annę z więzów (AS). Nie wracaj na swój statek, lecz skręć o 90 stopni i zrób krok do przodu. Meljanz, który będzie chciał wyrzucić Cię za burtę, sam wyleci (AS). Teraz wejdź do swego statku (AS).

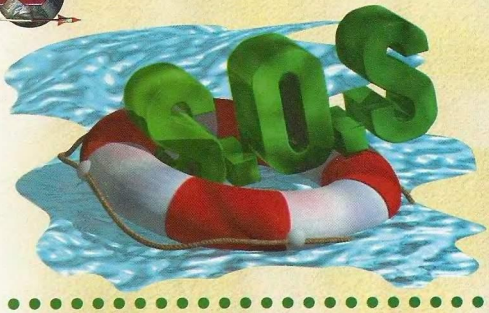
Wróć do prawego skrzydła pałacu. Udaj się ostatni raz do szczurołapa, który da Ci wskazówkę dotyczącą wielorybów i delfinów. Następnie wróć na wyższe piętro, do biblioteki (komnata z trzeszczącą podłogą) i stań z przodu głowy wieloryba. Przejdź do komnaty z delfinem i syreną i umieść oko w oczodole (AS).

W labiryncie czeka na Ciebie Minotaur. Nie idź w jego kierunku, gdyż chce Cię zwabić w pułapkę. Kiedy stanie na Twojej drodze, omijaj go, wchodząc w inny korytarz. Na początku idź cały czas prosto do pierwszego spotkania, a potem w lewo, w prawo, prosto do końca (omiń jedną odnogę), w lewo, prosto, znów w lewo (w pierwszą odnogę), w prawo, prosto, w lewo. krok do przodu, wponownie w lewo, prosto do końca, w prawo i przed Minotaurem w prawo.

W centrum labiryntu Kreon będzie próbował zastrzelić Cię ze świetlnej broni (AS). Użyj symbolu niebieskiej ręki na broni (AS) i podążaj za Kreonem, który wskoczy w dziurę w ścianie (AS). Użyj symbolu niebieskiej ręki na żelaznej głowie, która przekształci się w bestię z mackami (AS), a potem szybko wróć przez dziurę i rusz do przodu (AS). Rozejrzyj się - przy wyjściu z komnaty, na podłodze, powinna leżeć szklana kula od staruchy. Weź ją i użyj na bestii. Potem już tylko czeka Cię końcowa sekwencja (AS) i... koniec zabawy.

Jan Doroszkiewicz

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE ▲



ALADDIN

Jestem na piątym poziomie - The Cave of Wonders. Dochodzę do jakiś dwóch dziwnych, kolorowych przedmiotów. Wychodzą z nich duże, żółte stwory z mieczem zamiast ogona i mnie rozwalają. Jak je załatwić, by przejść dalej?

Tomasz Flasiński, Warszawa

Ten etap można przejść wyłącznie strzelając jabłkami. Pod koniec etapu będziesz miał latający dywan.

BROKEN SWORD

Jestem w Maribu i tam zaczął się mój problem. W klubie proszę Ultara, żeby zawiózł mnie na wzgórze. Ten jednak chce za przejażdżkę 50 dolarów. Nigdzie nie mogę ich zdobyć. Rozmawiałem ze wszystkimi, ale i to nie pomogło.

Krzysztof Trybus, Piła

Po pierwsze, jeśli napiszesz następnym razem, zrób to czytelnie. Gdybym tej gry nie znał tak dobrze, miałbym ogromne trudności z rozszyfrowaniem pytania. Przechodząc do sedna, musisz zdobyć wspomniane 50 dolarów. Otrzymasz je za figurkę. Idź do WC (będzie zamknięty). Wróć na targ, przyjrzyj się sprzedawcy kebabów i porozmawiaj z chłopcem o imieniu Nejo. Daj mu piłkę (powinieneś ją mieć od żonglera). Nauczy Cię w zamian pewnego zwrotu, który musisz wypowiedzieć sprzedawcy. Po krótkiej ucieczce wróć do Nejo i weź szczoteczkę do zębów. Daj ją szefowi klubu, a otrzymasz klucz do WC. Idź tam, otwórz pojemnik na ręczniki i weź jeden. Udaj się do straganu Nejo, pogłaszcz kota, a gdy ten wskoczy na półkę, naciśnij dzwonek. Przyjdzie ojciec chłopaka, a spłoszony kot strąci figurkę. Weź ją, przetrzyj ręcznikiem, porozmawiaj z handlarzem i sprzedaj mu. Z pieniędzmi udaj się do Ultara.

DUNE

1. Co mam zrobić, aby Harah nauczyła mnie wzywać robaka? Byłem z nią poza siedzeniem i po pięknej nocy nie wiem co mam zrobić?
2. Jak zdobyć broń dla oddziałów?
3. Co zrobić, aby szpiedzy nie zostali złapani?

Michał Cieślak, Radom

Oj, coś chyba pokręciłeś. Osobiście nie spotkałem podobnych rewelacji. Harah nie potrafiła wzywać robala, natomiast piękną noc spędziłem z Chani. No cóż, może masz inną wersję gry (he, he). A już całkiem serio. Nie bardzo wiem, czy wynika to z Twego przejęzyczenia czy pokręcenia faktów. Harah pomoże Ci odnaleźć nowe sitche oraz Stilgara - przywódcę Fremenów. Wówczas zostaw ją w pałacu, a ze Stilgarem znajdziesz góry kształtem przypominające rybę. Jest to na lewo od pałacu. W okolicach Iba znajdują się przemytnicy, od których będziesz kupował broń. Po pierwszej wysyłce melanżu odwieź Harah, a ze Stilgarem wybierzesz się do nowego siechu, gdzie znajdziesz Chani. Jeśli oddalisz się od pałacu, to właśnie nastąpi ta piękna noc, o której piszesz. Po powrocie do pałacu dowiesz się o śmierci ojca i poznasz ową tajemnicę przywoływania robala. Wyjdź przed pałac i sprawdź. Co do ostatniego pytania, to muszę przyznać, że nie wiem co masz na myśli.

HEXEN

Czy istnieją jakieś kody do gry Hexen?

Beata K., Warszawa

Znacznie skróciłem Twój list, gdyż odpowiedź będzie równie krótka. W numerze 10/96 część z nich była opublikowana. W dzisiejszych „Trikach" znajdziesz trochę nowych, lecz czy akurat będą działać na Twoim sprzęcie, trudno powiedzieć (warto jednak spróbować).

Także w „Trikach" znalazły się kody do Battle Isle 3, o które prosiliście.

HEXEN 2

Nie potrafię znaleźć listu znajdującego się koło leżących zwłok, o którym piszecie w „Radach i poradach" w numerze 1/98.

Podobnych pytań, dotyczących niekiedy innych czynności w grze pojawiło się kilka. Po konsultacji z Adamem Gregrowiczem, autorem RiP-ów do tej gry, dowiedziałem się, że podczas jej przechodzenia miał podobne problemy. Sugeruje on jak najczęstsze nagrywanie stanu gry i w razie konieczności wczytywanie poprzednich save'ów. I pamiętajcie, wszystkie czynności zamieszczone w numerze 1/98 absolutnie MUSZĄ być wykonane, aby ukończyć grę. Dlatego zresztą w razie kłopotów najlepiej jest przejść Hexena 2 razem z naszym rozwiązaniem.

INDIANA JONES: THE FATE OF ATLANTIS

Nie wiem, co mam uczynić na Krecie.

Marek Ślusarczyk, Bytom

List Twój skróciłem do minimum. W zamian za to otrzymasz dokładną odpowiedź. Przejdź w lewo na teren wykopalisk. Nie przechodź przez wiszący most, lecz idź dalej w lewo. Znajdziesz tam teodolit, zabierz go i idź przez most do wykopalisk. Wchodź do każdych drzwi, w jednym z pomieszczeń znajdziesz rysunek. Najlepiej jeśli sobie go przerysujesz. Następnie wyjdź i przeszukaj kupki kamieni. Pod jedną znajdziesz kamienny ogon byka, pod drugą łeb. Spójrz na rysunek i ustaw teodolit na obu głazach i tak kręć czterema pokrętłami, by dostrzec przez niego lewy i prawy róg. Jeśli wszystko wykonasz prawidłowo, to pojawią się dwie linie przecinające się w jednym punkcie. Podejdź tam i przy pomocy wręgi (ship rib) wydobądź kamienny dysk Moonstone. Wyjdź z wykopalisk, idź do kamiennego postumentu znajdującego się obok zamkniętych w skali drzwi. Posiadane dyski połóż na postumencie.

KAJKO I KOKOSZ

Czy Ofermie można dać coś innego do przebrania? Jeśli tak, to co i czy wówczas Oferma nie ucieknie?

Tomasz Buchta, Ligota

Nie ma takiej możliwości, celowe jest, by dać mu te właśnie rzeczy i by mógł on uciec.

Wiem, Tomaszu, że pytań w Twoim liście było o wiele więcej, ale zamiast odpowiedzi chciałbym zwrócić się bardziej ogólnie do Ciebie i do wszystkich tych, którzy mają podobne problemy. Szczerze mówiąc, ta gra jest rekordzistką pod względem ilości zadawanych pytań do SOS. Pod ich wpływem zamieściliśmy nawet jej rozwiązanie w numerze 9/96. A tu masz, ilość listów z pytaniami niewiele się zmniejszyła. Co dziwne, w żadnym z nich nie piszecie, że korzystaliście z zamieszczonych podpowiedzi. Mało tego, mam pewność, że tego nie zrobiliście! Dlatego też zmuszony jestem do odsyłania Was do numeru archiwalnego, gdyż inni czekają także na swoją szansę znalezienia odpowiedzi na dręczące ich pytania.

TEENAGENT

Jak wziąć szyszkę z grzbietu jeża?

Sławomir Wojtoń, Kraków

Z opisu posiadanych przez Ciebie przedmiotów wynika, że jesteś dopiero na początku gry. Wprawdzie już wówczas spotykasz go na swojej drodze, lecz aby wziąć szyszkę, należy wykonać jeszcze wiele innych czynności (patrz ŚGK 6/95). Potem u Ani musisz wymienić orzech na sztuczne owoce. Sztuczne jabłko natomiast wymienisz na szyszkę u jeża. Powtarzam jednak, że odbywa się to w późniejszej fazie gry.

Nie wiem, jak dostać się do posiadłości Jana Ciągwy i w jaki sposób zerwać kwiat rosnący na wyspie.

Agata Kapica, Rzeszów

Pierwsza próba dostania się do posiadłości to przekupienie strażnika samorodkiem. Z Twojego krótkiego opisu wynika, że to uczyniłaś. Potem powinnaś pójść w prawo do drzewa z dziuplą i odpiłować gałąź przy pomocy pijanej piły. Gałąź sklej z kawałkiem wiosła. Idź do stracha na wróble, postrzelaj ze strzelby do wron, a gdy te odlecą, zabierz płetwy oraz maskę płetwonurka. Idź nad jezioro i używając łódki i wiosła popłyń na wyspę, gdzie zerwij dwa kwiatki. Wróć na brzeg, połącz płetwy z maską i za pomocą otrzymanego sprzętu do nurkowania poszukaj kotwicy na dnie jeziora. Leży ona w roślinkach, blisko steru zatopionej łodzi. Do kotwicy przywiąż linę. Użyj posiadanego sprzętu do wspinaczki na murze koło drzewa z dziuplą. To będzie druga nieudana próba dostania się do posiadłości Jana Ciągwy. Trzecia polega na daniu banknotu Ani, w efekcie czego automatycznie znajdziesz się w posiadłości. Celowo jednak nie podaję jak to osiągnąć, gdyż teraz z pewnością sobie poradzisz. Jeśli jednak nie, pisz.

Pytasz jeszcze, jak zamawiać archiwalne numery. Wystarczy zajrzeć na przedostatnią stronę, tam wszystko jest wytłumaczone. Jeśli w spisie dostępnych numerów nie ma akurat tego, którego szukasz, proponuję zatelefonować do redakcji osobiście i zapytać o możliwość złożenia specjalnego zamówienia (może jeszcze jeden lub dwa egzemplarze zostały) lub dać bezpłatne ogłoszenie w naszej gazecie (na oryginalnym blankiecie).

THEME HOSPITAL

Co należy zrobić, aby pozbyć się myszy lub jak spowodować, by nie zagnieździły się one w szpitalu?

Andrzej Jakubiec, Lublin

Nie ma możliwości zapobieżenia pladze myszy. Aby je tępić, musisz obserwować, w jakich obszarach Twego szpitala się poruszają. Potem za pomocą kursora namierz szkodnika i wciśnij lewy przycisk, oddając w ten sposób strzał. Jest to jedyny sposób.

TOUCHE: PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

Jak dostać się do Le Mans?

Andrzej Jakubiec

Musisz postarać się o dokument stwierdzający umiejętność posługiwania się bronią. Porozmawiaj ze strzelającymi i spróbuj uzyskać zgodę na próbny strzał. Idź do sklepu, kup miniaturkę katedry i zniszcz ją młotkiem. To, co z niej zostanie, pokaż muszkieterom. Uzyskasz dokument, który daj kapitanowi, a Le Mans stanie otworem.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

ODPOWIEDZI

CANNON FODDER (nr 1/98)

Musisz zdobyć helikopter, który stoi na dachu budynku. W tym celu powinieneś porozstawiać żołnierzy na trzech białych platformach. Znajdują się one kolejno w górę od budynku, z jego lewej oraz prawej strony. Sugeruję jednak, abyś jako ostatniego żołnierza postawił tego z lewej strony. Kiedy to uczynisz przyleci helikopter, do którego wejdź. Uzbrojony jest w rakiety, więc nie powinieneś mieć dalszych problemów.

Luiz, Zabrze

CYBERFORCE (nr 12/97)

Po rozwaleniu dowolnego robota, podejdź do niego i wciśnij [Enter]. Wówczas zdobędziesz pieniądze i nimi przekupisz strażnika.

Łukasz Czyplis, Braniewo

LAZARUS (nr 1/98)

Najpierw zejdź na dół (do oporu), potem w lewo, do góry (2 razy) i cały czas w lewo. Kiedy znajdziesz bombę, naciśnij [Enter] (w inwentarzu musisz mieć wybrane nożyce do drutu). Wybierz kabel (kolor podał Ci więzień, którego wcześniej uwolniłeś).

Sławek Klimaszewski, Gdańsk

Aby rozbroić bombę w 1. etapie musisz wykonać kilka prostych czynności:

1. Kup od kolesia we fraku nożyce do cięcia drutu.

2. Znajdź, weź i użyj czerwonej karty przy windzie, która znajduje się na samej górze etapu. Gdy to zrobisz, wskocz na windę i skacz po wysepkach w lewo. Po wykonaniu tej czynności powinieneś zobaczyć wiszącego pacjenta, którego należy uwolnić. Powie Ci, jaki masz przeciąć drut w celu rozbrojenia bomby, np. gdy powie: „...czerwone krasnale chodzą..." - przetnij czerwony drut. Po rozmowie z kolesiem w klatce skacz ciągle do dołu, aż zobaczysz dużo flaszek, do których nie można się dostać. Następnie idź w lewo, a gdy miniesz spadające krople wody, skocz do góry. Później ciągle do góry, aż do momentu, w którym zauważysz białą postać i turlającą się kulę. Potem idź w lewo, a gdy zobaczysz dwa spadające, a później biegające pająki, ujrzysz za nimi bombę.

Arkadiusz Michalski, Gołków

MAGICZNA KSIĘGA (nr 1/98)

Zaklęty dzban musisz dać wiedźmie w wieży. W zamian da Ci pierwszą stronę magicznej księgi.

Michał Ruta, Kraków

THE CLUE (nr 1/98)

Na Wrestling Street znajduje się bar, gdzie można zwerbować wspólników i przy ich pomocy (oraz odpowiednich narzędzi) dokonywać włamań po uprzednim ułożeniu odpowiedniego planu. Oto przybliżony tryb postępowania:

1. Obserwacja celu (wskaźnik Accuracy osiągnie 100%) - zwykle jeden dzień.

2. Zapoznanie się z następującymi danymi: czas do przybycia zaalarmowanej policji, rodzaj drogi ucieczki, stopień wyeksponowania budynku i najważniejsze - dopuszczalny stopień hałasu.

3. Wejść do budowli i narysować rozkład pomieszczeń, obwodów zasilających, instalacji alarmowych.

4. Zaangażowanie wspólników o cechach wymaganych do obsługi urządzeń niezbędnych w danej akcji - dodatkowo zawsze musi być kierowca.

5. Próbne przeprowadzenie akcji w hotelu na planie z figurkami.

Jeszcze kilka rad:

- uważaj na strażników sprawdzających okna i drzwi;

- ofiary należy zawsze zachodzić od tyłu;

- nie zabieraj ciężkich przedmiotów.

Na koniec narzędzia, ich przeznaczenie i czas, w którym można je użyć:
Angular grinder - steel safe 12:30
Axe - wooden door 0:30, show-case 0:08, window 0:14
Chloroform - guard 0:25
Cutting torch - steel safe 10:00, high security safe 17:30, safe department 22:30
Drill - steel desk 0:30
Drilling winch - steel desk 1:15
Dynamite - steel desk 0:20, steel safe 0:50, high security safe 0:55, safe department 1:15
Electric hammer - steel desk 0:20
Electric kit - alarm system X3 0:37, Z3 1:14, Top 1:54, switch 0:25
Foot - wooden door 0:30, guard 0:10
Glass cutter - show-case safe 6:20, safe department 8:20
Hammer - cash desk 0:15, show-case 0:07, window 0:13
Hand - wooden door 0:45, show 0:09, guard 0:15, window 0:15
Jemmy - vault 1:00, gate in the wall 0:15, wooden door 0:15, cash desk 0:10, cupboard 0:08, desk 0:06, show 0:07, case for valuables 0:08
Lock breaker - case for valuables 0:06
Oxygen cutter - steel safe 4:30, high security safe 11:00, safe department 16:00
Picklock - gate in the wall 0:20, wooden door 0:18
Stethoscope - high security safe 8:00, safe department 9:00

Jak widać, wiele przyrządów rozbraja te same elementy, ale różnią się one znacznie wydzielanym podczas tego hałasem (od 100 do 3 jednostek), co ma kolosalne znaczenie. Ponadto do niektórych potrzebne jest specjalne wyposażenie ochronne, a także właściwi specjaliści.

PYTANIA

DARK QUEEN OF KRYNN

W mieście Minotaurów trzeba odnaleźć wyrocznię. Do tej pory skompletowałem tylko jej 3 kawałki. Pierwszy znajduję po bitwie z pająkami, drugi kiedy daję duchowi „heart shaped key", a trzeci w podziemiach. Gdzie są pozostałe kawałki? Nie wiem także, do czego służy w podziemiach pomieszczenie, przed którym stoi jakiś posąg i jak przejść więzienia smoków.

Arkadiusz Wojtas, Trzebnica

SOS Skrzynka kontaktowa

DOOM 2

Gram na trzecim poziomie trudności. Jestem w 3. levelu. Na początku zabijam parę potworów i ludzi, potem wchodzę do małej windy w ścianie, która prowadzi na otwartą przestrzeń. Zabijam znajdujące się tam potwory, lecz gdy chcę zejść po schodach, zawsze strzela do mnie gość wyposażony w karabin maszynowy. Wszystko by było w porządku, lecz nawet nie wiem, gdzie on się znajduje. Proszę o dokładne wskazanie, gdzie jest wspomniany wróg.

Wojciech z Myszkowa

EARTHWORM JIM

1. Jak przejść robota na poziomie NEW JUNK CITY?

2. Gdzie jest kombinezon, który straciłem, wchodząc do WC na poziomie NEW JUNK CITY?

3. Po załatwieniu trzech os na poziomie BIG BRUTY nie mogę wskoczyć na platformę z rusztowania, pod którym spotkałem osy. Jak tam wskoczyć, a może trzeba wykonać coś innego?

Viper Vipersson, Warszawa

FRANKENSTEIN (Super Nintendo)

Dochodzę do drugiej tury, gdzie znajdują się dwa kamienie. Gdy na nie skoczę, to słyszę dźwięk przypominający pracę wiatraka i gra się zatrzymuje. Gdy wpadnę do wody między kamieniami, walczę z jakimś potworem. Kiedy wygram z nim walkę, to ponownie znajduję się przed kamieniami. Jaka może być tego przyczyna, wada gry, konsoli, czy może po prostu inny sposób na przejście dalej?

Łukasz Pałecki, Zakopane

HILLSEA LIDO

1. Ile trzeba tygodniowo kupować lub posiadać terenu, aby dostać nagrodę pieniężną?

LEGENDS

1. W jaki sposób mam zdobyć rzadką orchideę, o którą prosi Wielki Anioł Stróż, aby mu podziękować za jego usługi?

2. Czym mam nakarmić orła, który prosi o jedzenie (gdzie ono się znajduje)?

3. Do czego służy latarnia, którą ofiarował mi ojciec dziecka uspokojonego grzechotką?

Zbigniew Buchowski, Miejska Górka

LOST DUTCHMAN MINE

Kupiłem w sklepie wszystko co jest potrzebne, nie wiem tylko gdzie leży zaginiona kopalnia.

Krzysztof Pradoń, Olsztyn

ROBINSON'S REQUIEM

1. Gdzie znaleźć komputer HUME 60?

2. Czy to prawda, że możliwe jest zbudowanie tratwy? Jeśli tak, to jakie przedmioty są do tego potrzebne?

3. Gdzie znaleźć maskę przeciwgazową?

TRIKI

PC

BATTLE ISLE 3

Kody:

01. 2975462	11. 4092664
02. 6487674	12. 7564366
03. 1564386	13. 8264241
04. 9745642	14. 3243554
05. 3756838	15. 5487436
06. 2957843	16. 1353411
07. 8844366	17. 4524338
08. 2375411	18. 6731244
09. 3854653	19. 1243371
10. 5647332	20. 6245425

CHASM

Wciśnij [Backspace], a następnie:
WEAPON - cała broń + amunicja
KEYS - wszystkie klucze
ARMOR - maksimum zbroi
INVISIBLE - czasowa niewidzialność
AMMO - maksimum amunicji

Andrzej Gryniewicz, Kraków

fortytwo - „Easy Mode"
dwarf - karzełek
baffe - wielkie dłonie
bigfoot - duże stopy
bighead - duże głowy
normal - wszystko wraca do normalności
muchbetter - lepszy Arkhan
Podczas gry:
[Ctrl] + [D] - regeneracja energii
[D] - zmniejszenie życia przeciwnika

DUNGEON KEEPER

Podczas gry naciśnij [Enter] z klawiatury numerycznej, aby uzyskać „cheat menu", gdzie można między innymi tworzyć losowo wybrane kreatury (swoje) lub herosów (komputera), a także niszczyć mury przeciwnika (niestety, za kasę).

Andrzej Gryniewicz, Kraków

F22 LIGHTNING 2

Podczas lotu wciśnij poniższą kombinację:
[Ctrl], [Alt], [Shift], [Insert] - zatankowanie do pełna
[Ctrl], [Alt], [Shift], [Home] - „God Mode"

G-POLICE

Kody:

01. MADGAV	19. BIONIC
02. DOLMAN	20. TSLATER
03. SONAGAV	21. IAINTHOD
04. ACEDUF	22. JONRITZ
05. JOJOGUN	23. CLAIREC
06. WENSKI	24. STEVEBOT
07. SAEGGY	25. ANGUSF
08. MAZMAN	26. EUANLEC
09. DAZMAN	27. EDFIRE
10. DELUCS	28. STUBOMB
11. ANDOOOO	29. THONBOY
12. KIMBCHS	30. JIMMAC
13. ANDYMAC	31. PUGGER
14. YERMAN	32. ROSSCO
15. OLLIEB	33. CAKEBOY
16. THEYOLK	34. NIKNAK
17. TONYMASH	35. SAGLORD
18. ANDYCROW	

callmenigel - po śmierci otrzymasz wszystkie rodzaje broni, musisz jeszcze wcisnąć [*]

HEXEN

MARTEK - trzykrotne wpisanie tego hasła spowoduje Twoją śmierć
CONAN - stracisz broń
SATAN - nieśmiertelność
NRA - wszystkie rodzaje broni oraz pancerz
CLUBMED - regeneracja energii
INDIANA - wszystkie przedmioty
LOCKSMITH - wszystkie klucze
CASPER - brak „clipping mode" (przechodzenie przez ściany i inne niespotykane cuda)
VISITxx - skok do dowolnego poziomu, gdzie xx to jego numer
SHADOWCASTERx - zmiana postaci, gdzie x to numer 0-2 (0 = wojownik, 1 = kapłan, 2 = mag)
MAPSCO - włączenie/wyłączenie mapy
BUTCHER - zabija wszystkie wrogie postacie
DELIVERANCE - „pig mode"
SHERLOCK - skompletowanie wszystkich części układanki
INIT - restart levelu
TICKER - „FPS Ticker"
WHERE - ukazuje Twoją aktualną pozycję
NOISE - menu dźwięku
PUKExx - dźwięki, gdzie xx to numer 01-99

MOTO RACER

Jako imię wpisz jedno z poniższych, zaś potem ponownie zostaniesz poproszony o wpisanie imienia (możesz już wtedy wpisać, jakie chcesz).
CDNALSI - wszystkie trasy
CTEKCOP - miniaturki motorów
CESREVER - wszystkie trasy w odwrotnej kolejności

SHADOWS OF THE EMPIRE

Jako imię wpisz „R Testers ROCK". Będziesz mógł grać na dowolnym poziomie.

TOCA TOURING CAR

Jako imię wpisz jedno z poniższych:
CMCOPTER - widok z helikoptera
CMCHUN - widok z wnętrza samochodu
CMGRAV - mniejsza grawitacja
CMGARAGE - dodatkowe samochody
CMTOON - niebo jak z kreskówek

VIRTUA COP 2

Edytuj plik VCOP2.INI. W ostatnich 4 wierszach zmień wartości 0 na 1:
Mirror=1
BigHead=1
Random=1
Single=1
Od teraz po uruchomieniu „Arcade Mode" w grze występuje:
- wszystko widziane jak lustrzane odbicie
- przeciwnicy mają duże głowy
- przeciwnicy pojawiają się losowo (koniec z nudnym powtarzaniem się)

Marcin Słupski

AMIGA

LASER WORLD

Kody:

01. AABH	06. PFWM
02. DBAI	07. TGUN
03. GCZJ	08. XTHO
04. JDYK	09. AISP
05. MEXL	10. DJRR.

LAST BATTLE

W tabeli wyników wpisz się jako: TORATORATORA. Uzyskasz nieśmiertelność.

LAST NINJA 3

Do „highscore" wpisz ILLBEBACK - nieśmiertelność.

LEANDER

Po wpisaniu kodu do poziomu dopisz hasło LTUS - zyskasz odporność na śmiertelne ciosy. Klawiszami [F1] - [F8] wybierasz broń.

LEGEND OF VALOUR

Poszukaj skarbu. Weź go i rzuć w przechodnia - w rewanżu odrzuci Ci swoją sakwę.

LEISURE SUIT LARRY

Wciśnij [Alt] + [D], a następnie wpisz TP. Komputer spyta się o numer planszy (od 009 do 045). W ten sposób będziesz przenosił się między różnymi lokacjami.

LEMMINGS

Na ekranie tytułowym wpisz FQUIGGLY - lemmingi nie będą się topić.

LEMMINGS 2 - THE TRIBES

W pliku L2.INI dopisz linię „CHEAT = 1". W menu „Prefs" pojawi się opcja „cheat mode" - dostęp do wszystkich poziomów i 60 lemingów na każdym.

Naciśnij „Load", następnie „Cancel", by zatrzymać muzykę. Kiedy usłyszysz „Let's Go! „, kliknij na wszystkich czterech rogach ekranu. Będziesz mógł zacząć każdy poziom ze wszystkimi 60 lemmingami. Aby nie oglądać dema, zacznij wgrywania od drugiego dysku.

LEMMINGS NEW YEAR

Naciśnięcie spacji przenosi na następna planszę.

LEONARDO

Kody:
10. EMMENALER
20. ALPHORN
30. MATTERHORN

LETHAL EXCESS

Na ekranie tytułowym wpisz COKE. Wówczas klawiszami funkcyjnymi zmieniasz rodzaj broni.

LETHAL WEAPON

Obok drzwi do wejścia na pierwszą misję wskocz na szafkę i w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz dżojstikiem w górę i znajdziesz się na planszy z życiami.

LETHAL WEAPON

Kombinacja:
[Alt] + [Y] + [F] - możesz latać
[Alt] + [Y] + [D] - samobójstwo
Jeżeli chcesz startować od czwartej misji, użyj latania (Alt + Y + F). Poleć do pierwszego pokoju po prawej, tego z szefem, i wyłącz latanie. Następnie wyjdź z pokoju. Odnosi się to do wszystkich misji.
Wciśnij jednocześnie i przytrzymaj klawisze [ALT] i [F], a klawiatura numeryczna pozwoli Ci wybierać poziomy.

LICENCE TO KILL

Kiedy masz złapać samolot, trzymaj pauzę i ruszaj, tak by ludzikiem wycelować na jego ogon.

LION KING

Chcąc przejść z łatwością 3. planszę, trzymaj dwa przyciski myszy, idź do „Display Options" i zmień tryb z PAL na NTSC. Teraz możesz skakać po planszy.

LITTLE PUFF

Wpisz FAT DRAGON NINJA, następnie naciśnij [Caps Lock] i [L].

LOGICAL

Wpisz ELO WANTS xx - skok do dowolnego poziomu, gdzie xx to jego numer.

Wpisz hasło THE FINAL CUT lub ABRAKADABRA, aby wejść do trybu edycji planszy.
Kody:
OTHER THINGS
BE HONEST
BLUE IN VIOLET
THREE PATHS
DANGEROUS
THE WANDERER
SECRET CHAMBER
FALCONS FLIGHT
BLUE ANGEL
FAR THUNDER
A SIMPLE ONE
BLUE VELVET
PARADISE 1
CLASSIC ART.
VENI VIDI VICI
WE LIKE IT
FOREVER HERE
WONDERLAND
THE SNARE
CURE IT
SUN IS SHINING

LOREMASTER OF THE DRAGONS

Po wpisaniu: I POSSES ALL KNOWLEDGE, użyj następujących klawiszy:
[F1] - zmieniacz poziomów,
[F2] - nietykalność,
[F3] - niewyczerpana energia,
[F4] - brakujące runy

LOST PATROL

Na początku gry daj wszystkim swoim ludziom 10 odpoczynków po 10 minut. W czasie marszu nie będzie ubywać im energii. W nocy nie zakładaj ładunków wybuchowych, bo wróg i tak Cię nie podejdzie.

LOTHAR MATHAUS FOOTBALL

Wpisz w trakcie gry LOTHAR - mecz kończy się aktualnym wynikiem.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Kody:
2. TWILIGHT
3. PEA SOUP
4. THE SKIDS
5. PEACHES
6. LIVERPOOL
7. BAGLEY
8. E. BOW
Wpisz DEESIDE po zakończeniu czasu, aby dostać się do następnego etapu.
Jako hasło wpisz:
TURPENTINE - nieskończony czas
DUX - ukryta gra

LURE OF THE TEMPTRESS

Podczas walki ze strażnikiem na topory wciśnij [Enter] z klawiatury numerycznej.

CD32

PINBALL FANTASIES

Na ekranie wyboru stołów naciśnij Play/Pause - ukaże się instrukcja z dokładnym opisem każdego stołu (strony przewracasz, dając w górę lub w dół).

N64

FIFA SOCCER 64

1. Gdy pojawi się logo FIFA, wciśnij [A], [B], [A], [B], [B], [A], [Z]. Teraz możesz zmieniać kolor logo.
2. Wybierz najłatwiejszy poziom trudności i kieruj piłkę w kółko. Jest to najlepszy sposób na wymanewrowanie przeciwnika i pozbycie się obrony.
3. Podczas gry zrób pauzę i wybierz „Controller Select". Przesuń ikonę kontrolera pod flagę zespołu przeciwnika. Wówczas wróć do gry i strzel samobójczego gola zespołowi przeciwnika. Przed zakończeniem meczu nie zapomnij o ponownej zmianie kontrolera.

HEXEN 64

Podczas gry wciśnij pauzę i C-góra, C-dół, C-lewo, C-prawo. Wówczas pojawi się „cheat option". Wybierz więc je i szybko wpisz jeden z poniższych kodów.
C-lewo, C-prawo, C-dół - „God Mode"
C-lewo, C-góra, C-dół, C-dół - regeneracja energii
C-lewo, C-lewo, C-prawo, C-prawo, C-dół, C-góra - wybór poziomu
C-dół, C-góra, C-lewo, C-lewo - śmierć
C-góra 20 razy, C-dół - „no clipping mode"

Wpisz jeden z poniższych kodów w „Collect Mode":
C-góra, C-prawo, C-dół, C-góra - wszystkie artefakty
C-dół, C-góra, C-lewo, C-prawo - wszystkie klucze
C-góra, C-lewo, C-lewo, C-lewo, C-prawo, C-dół, C-dół - wszystkie przedmioty
C-prawo, C-góra, C-dół, C-dół - wszystkie rodzaje broni

TRIKI

PlayStation

G-POLICE

Na ekranie wyboru broni, po przedstawieniu celów misji, na dowolnym poziomie możesz użyć następującej kombinacji: L1, L2, R1, R2, okrąg, trójkąt, kwadrat. Wszystkie przyciski należy przytrzymać, a następnie wybrać kierunek w lewo. Usłyszysz metaliczny dźwięk. Podczas gry, będziesz miał dostęp do wszystkich rodzajów broni, lecz po zakończeniu misji usłyszysz wiadomość „mission cheated".
Jeśli chcesz być niezniszczalny, wciśnij i przytrzymaj R2, R1, L2, L1 kwadrat, trójkąt i okrąg w dowolnym ekranie z opisem misji. Wykonując dokładnie to samo na ekranie wyboru broni, otrzymasz wszystkie rodzaje broni oraz nieskończoną amunicję. Istnieje przy tym wszystkim obawa, że po użyciu tych trików nie będzie można ukończyć misji. Stanowić więc będą raczej swoisty element spalenia zbędnej energii.
Wpisz poniższe kody jako hasło:
WOOWOO - syreny
BENIHILL - szybsze samoloty i samochody

WCW NITRO

Na ekranie wyboru zawodnika wciśnij: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select. Pozwoli Ci to na dotarcie do 48 ukrytych zawodników.
Na ekranie wyboru zawodnika, podczas podglądu zawodnika, wciśnij: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select. Dzięki temu nacieszysz się zwycięstwem.
W menu z opcjami wykonaj następujące czynności:
Wielkie głowy: R1,R1,R1,R1,R1, R1,R1,R2,SELECT
Wielkie głowy, ręce i stopy: R2, R2,R2,R2,R2,R2,R2,R1,SELECT
Spuchnięte głowy: L1,L1,L1,L1, L1, L1,L1,L2,SELECT
Wybór pierścienia: R1,R2,R1,R2, SELECT
Wszystkie 24 pierścienie: L1,L2, R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT

Zebrał i opracował
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

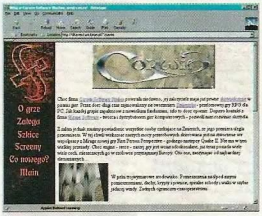
Dopiero dwa numery ukazuje się ta rubryka w nowej formie a już pojawiło się wiele komentarzy. O pozytywnych nie będę pisał, bo to nie miejsce na przechwalanie się. Z negatywnych przeważały te, w których zarzucaliście, że podawane adresy są oczywiste. Owszem, domeny zawierały tytuły gier, ale czy taki dobór był zły. Czy naprawdę woleliliby sami sprawdzać wszystkie tego typu strony, miast skorzystać z listy przez nas polecanych? Poddaję to pod Waszą rozwagę. A ponadto, dostosowując się do Waszych sugestii, dzisiaj postanowiłem urozmaicić rubrykę, spełniając tym samym Wasze prośby. Na koniec zachęcam Was do nadsyłania ciekawych adresów (wyłącznie związanymi z grami), a także kolejnych opinii dotyczących „Web news".

Arkadiusz Matczyński

STREFA GIER
http://www.games.numen.pl

Na tej stronie można znaleźć opisy, recenzje i nowinki dotyczące gier. Znajdziesz tu również listę przebojów, na której możesz zagłosować na ulubioną grę, a także dział z demami gier i programów, choć ten jeszcze raczkuje. Serwis aktualizowany jest czasem nawet kilka razy w tygodniu. Trzeba przyznać, że „Strefa Gier" ma szansę stać się jednym z lepszych w naszym kraju internetowych serwisów traktujących o grach.

POLSKA GRA ON-LINE
http://dka.rect.uni.torun.pl./~corwin



Na tej stronie znajdziesz informacje o najnowszym projekcie gry powstającej w oparciu o trójwymiarowy engine First Person Perspective. Na razie informacji tych nie ma zbyt wiele, lecz jak autorzy zapewniają, strona rozwija się z dnia na dzień. Dodać jeszcze należy, ale to już całkiem prywatnie, że strona najszybciej działa w weekendy.

CIVILIZATION 2
http://www.polbox.com/c/civorg/index.htm

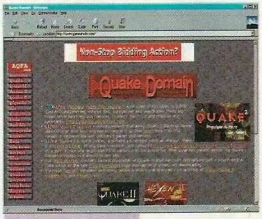
Strona poświęcona grze strategicznej - Civilization 2. Znajdziesz na niej wszelkie informacje o grze, mapy strategie, triki i scenariusze. Te ostatnie zawierają nawet coś na wzór mapy Polski. Warto więc sobie je ściągnąć. Ponadto działa nieustający konkurs. Strona jest dosyć uboga pod względem graficznym, lecz rekompensuje to jej zawartość merytoryczna. Wszystko w języku polskim.

KONSTRUOWANIE WŁASNEJ SIECI
http://www.polsl.gliwice.pl./~bozuk

Zanim zbudowaliśmy naszą własną sieć, dużo naszukaliśmy się po najróżniejszych miejscach jakiegokolwiek materiału o budowie sieci, który na dodatek byłby napisany przystępnym językiem. Pomoc znaleźliśmy u NetAdmina servera Politechniki Śląskiej, i u ludzi, którzy budują sieci. W końcu powstała sieć złożona z 9 komputerów, więc nie muszę chyba wspominać o przyjemnościach związanych z graniem...

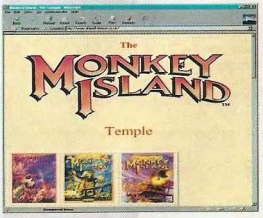
Tak tę stronę przedstawia jej twórca, Rafał Bożek. Znajdziesz tu informacje, w jaki sposób skutecznie skonstruować własną sieć. Bez większych poszukiwań otrzymasz wszystkie informacje, które twórcy sieci żmudnie poszukiwali długi czas.

GRANIE ON-LINE (i nie tylko)
http://www.gameaholic.com



W poprzednim miesiącu obiecałem linki do krwawszych gier. Długo zastanawiałem się nad tym, które z nich podać gdyż są ich setki. Stąd też na dobry początek tematu strona dla wszystkich fatyków grania (nie tylko via Internet). Na niej znajdziesz linki, dodatki, adresy serwerów giercowych i wiele, wiele innych przydatnych, jak i nieprzydatnych rzeczy. Tutaj także możesz ściągać demka oraz ilustracje. Wszystko to na tematy wielu gier, wśród których wymienię tylko „Quake 1 i 2", „Hexen 2", „Sin", „Duke Nukem 3D", „Daikatana", „Half Life". Obiecuję, że wkrótce temat ten będę kontynuował.

MONKEY ISLAND
http://www.stripe0.demon.co.uk

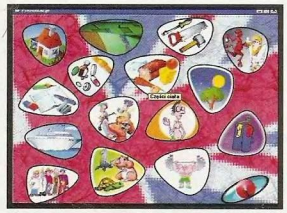


Zabawna prywatna strona poświęcona wszystkim trzem częściom Monkey Island. Strona przygotowana jest ze smakiem, grafiki są doskonale dobrane. Co ciekawe, autor pokusił się nawet o przedstawienie, jak kształtował się wygląd poszczególych bohaterów. Oprócz przyjemności oglądania, można także posłuchać muzyczki zaczerpniętej z gry, ściągnąć demka oraz obejrzeć filmik w formacie „.avi". Do poczytania jest także historia Guybrusha Treepwooda oraz rozwiązanie do poszczególnych części gry. Niestety, wszystko po angielsku. Zainteresowanym podaję adres, pod którym znajdziesz więcej stron dotyczących Guybrusha:
http://wwnet.fi/users/linkola/miwebring.html.

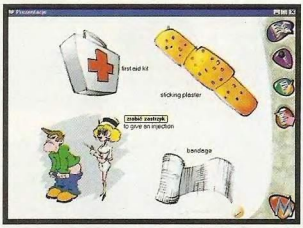
Profesor Henry

Polacy nie gęsi, ale języków obcych uczyć się warto, zwłaszcza od czasu gdy zaczęliśmy z Azji przenosić się do Europy. Stąd i niesłabnąca popularność kursów językowych, a także produktów multimedialnych, starających się ich funkcje pełnić, lub przynajmniej proces przyswajania wiedzy intensywnie wspomagać. Do tej ostatniej grupy należy **Profesor Henry**, program uczący słownictwa angielskiego.

Zasób słownictwa oferowanego przez **Profesora Henry'ego** jest całkiem spory, sięga bowiem siedmiu tysięcy słówek, zwrotów i wyrażeń idiomatycznych. Podzielone są one na trzy stopnie trudności oraz na grupy tematyczne (na przykład „części ciała" czy „geografia"). Każde z wyrażeń wymawiane jest przez lektora posługującego się akcentem standard English - nie ma tu zatem problemów z amerykańskim mamrotaniem; ponadto program zawiera uproszczony słowniczek, w którym można sprawdzić znaczenie danego wyrazu. Całość uzupełniają kolorowe plansze z ilustracjami prezentującymi słowa lub zwroty.



W programie zastosowano najstarszą z metod dydaktycznych: prezentacja i regularne powtarzanie materiału. Uwzględniono tu tzw. krzywą zapominania, według której **Profesor Henry** ustala częstotliwość powtórek. Interesującym elementem jest zróżnicowanie ćwiczeń proponowanych przez program - od rozpoznawania i tłumaczenia ze słuchu, poprzez klasyczne dyktando, po tłumaczenie z polskiego na angielski. Ponadto istnieje możliwość doskonalenia wymowy poprzez nagrywanie swojego głosu i porównywanie z wymową lektora.



Profesor Henry ćwiczy cztery podstawowe zdolności językowe - słuchanie, czytanie, mówienie i pisanie - niemniej jednak nie jest w stanie zastąpić żywego nauczyciela. Jako taki, może być używany wyłącznie do doskonalenia umiejętności albo jako narzędzie wspomagające naukę na kursie. Może również stanowić ciekawą pomoc dla nauczycieli, którzy pragną urozmaicić prowadzone zajęcia.

Mikaduktos Paramistykos

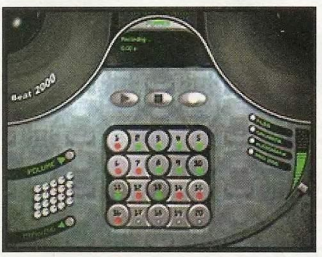
WYMAGANIA: PC 486, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2, Win 3.x lub 95
Producent: Edgard Multimedia
DYSTRYBUTOR: Edgard Multimedia
CENA: 79 zł

Beat 2000

Czy pamiętasz program ***New Beat Trancemission*** będący mikserem audio przeznaczonym na komputery klasy PC? Obecnie, czyli prawie rok później, dzięki firmie **Techland** na rynku polskim pojawił się jego młodszy brat pod nazwą **Beat 2000**.

Zarówno wygląd, jak i zasady obsługi, niewiele odbiegają od tych z ***NBT***. Poza tym podobnie jak tam, do kompletu dołączono DRUMatic czyli program edytujący instrumenty perkusyjne oraz AUDIOmatic - edytor sampli, obydwa zresztą niewiele różniące się od swych poprzedników w ***NBT***. Ponadto jest także edytor ścieżek, pozwalający po skomponowaniu i zapisaniu utworu dokonać ostatnich poprawek.

Jeśli chodzi o próbki dźwiękowe, to zgrupowano je w dwa zespoły, a mianowicie utwory muzyczne i sample. Te pierwsze pozwalają wgrać gotowy zestaw instrumentów (a właściwie fragmentów muzycznych, które one odgrywają), a potem samemu zmiksować utwór. Dla lepszej orientacji utwory podzielono na dwie kategorie (mono i stereo) oraz wewnątrz nich na siedem podgrup (alter, classic, jazz, pop, rock, techno i wbeat - w każdej znajdziesz kilka układów do kompozycji). Drugie natomiast, czyli sample, dają Ci szanse poeksperymentowania z własną wyobraźnią muzyczną i moim zdaniem, tu właśnie zaczyna się największa zabawa. Podobnie jak utwory muzyczne, tak i sample podzielono na dwie kategorie (drum i sfx), gdzie razem znajdziesz prawie 300 próbek dźwiękowych.



Jeśli chodzi o sam program, to niewielkie wprowadzono tu innowacje, a te, które są, mają raczej charakter kosmetyczny. Na ekranie głównym masz teraz na przykład otwarty dostęp do regulacji głośności poszczególnych ścieżek oraz balansu, z czego i tak korzysta się bardzo rzadko (nie mówiąc, że obsługa jest stosunkowo niewygodna). I na tym koniec. Przyznam, że po następcy oczekiwałem czegoś więcej.

Podobnie jak ***NBT***, **Beat 2000** przeznaczony jest tak dla profesjonalistów, jak i amatorów, przy czym moim zdaniem bardziej przyda się tym pierwszym, gdyż pomimo niezwykłej prostoty obsługi (to podstawowa zaleta tej serii), sam dobór sampli jest jednak zbyt ograniczony i bez edytowania własnych dźwięków lub importowania ich z różnych dziwacznych miejsc (np. z płytek z grami), nie ma mowy o prawdziwym tworzeniu. Fachowe podejście do **Beat 2000** może natomiast dać naprawdę doskonałe efekty, zamieniając Twój komputer w małe, absolutnie profesjonalne studio nagrań.

A.B.

WYMAGANIA: Pentium 60, 16 MB RAM (32 MB zalecane), SVGA, Win 95, karta dźwiękowa kompatybilna z systemem DirectSound, 10 MB HDD (20 MB HDD na tymczasowe dane podczas działania programu)
PRODUCENT: Aludra Software
POLSKI DYSTRYB.: Techland

PC TopGear

W śród opisywanych w zeszłym numerze „kierownic" do peceta, żadna swym kształtem kierownicy nie przypominała - zapewne dlatego, iż każda z nich miała służyć do różnorakich zastosowań, wśród których symulacje wyścigów samochodowych stanowiły zaledwie jedną z pozycji. Inaczej rzecz się ma z PC TopGear - to kierownica z prawdziwego zdarzenia, o średnicy circa 25 centymetrów, z drążkiem zmiany biegów oraz pedałami przyspieszenia i hamowania.

Instalacja PC TopGeara jest prosta - wystarczy wetknąć odpowiednią wtyczkę do portu dżojstikowego, a do podstawki kierownicy podpiąć pedały, po czym to wszystko skalibrować. Pedały odpowiadają za wychylenie na osi pionowej, kierownica za kierunki na osi poziomej, zaś drążek zmiany biegów to odpowiednio fire 1 i 2.

Ponadto w centralnej części kółka znajdują się, rozmieszczone symetrycznie, przyciski fire 1, 2, 3, 4 oraz minipad. Tak przynajmniej jest w teorii, w praktyce natomiast możesz natknąć się na pewne problemy podczas kalibracji - zdarza się, że pedałom przypisane zostają funkcje przycisków fire. Sprawy nie ułatwia brak jakiejkolwiek dyskietki instalacyjnej, a instrukcja obsługi to jakieś kpiny - opisuje jedynie pobieżnie jak podłączyć i skalibrować kierownicę, milcząco pomijając kwestie możliwych niezgodności sprzętowych czy usuwania problemów.

Jeśli już uda Ci się podłączyć PC TopGear prawidłowo, przed Tobą prawdziwy raj, szczególnie jeśli jesteś miłośnikiem symulacji samochodowych. Zarówno sama kierownica, jak i pedały działają wyśmienicie - kółko możesz skręcić o 90 stopni w każdą stronę, a pedały wcisnąć aż „do deski": są one na tyle solidnie wykonane, że wytrzymują nawet bardzo ostrą jazdę, z gwałtownym przyspieszaniem i hamowaniem. Jedynym minusem jest nieco przykrótki kabel łączący pedały z podstawą kierownicy. Całość najlepiej działa z symulacjami (na przykład z International Rally Championship); realizm gry jest wówczas nieprzeciętny (taką opinię wyraził zaprzyjaźniony kierowca rajdowy). Nieco gorzej sprawa wygląda w przypadku zręcznościówek „na motywach": choć kierownica działa prawidłowo, to panowanie nad pojazdem jest takie sobie i wygodniej chyba jest sterować z klawiatury.

Biorąc pod uwagę wysoką cenę i wyspecjalizowanie PC TopGeara, wygląda na to, iż skuszą się nań wyłącznie zapaleńcy symulacji samochodowych, wysoce ceniący sobie realizm jazdy. W ich przypadku każda złotówka wydana na kierownicę odpłaci się ogromnym wzrostem jakości zabawy. Niedzielni kierowcy, albo ci, którzy wolą bardziej zręcznościowe podejście do prowadzenia samochodów, powinni natomiast rozważyć kupno urządzenia bardziej uniwersalnego.

Mikaduktos Paramistykos

Producent: Logic 3
Dystrybutor: Multi-Styk
Cena: 319 zł

IntelliMouse TrackBall

TrackBall zwany także kotem jest konkurentem myszki w komunikacji człowieka z komputerem. Jego budowa podobna jest do budowy myszki, z tą jednak różnicą, że nie przesuwasz całą jednostką, lecz tylko kulką weń wmontowaną. Ponadto znajdziesz tu pokrętło, które jest jednocześnie przyciskiem. Aplikacje, które wykorzystują ten sprytny dodatek, to np.: pakiet Microsoft Office 97 lub program Microsoft Internet Explorer 3.0 lub nowszy. Oprócz podstawowych funkcji TrackBalla ustawianych opcjonalnie, takich jak szybkość ruchów wskaźnika czy częstotliwość podwójnego kliknięcia, znajdziesz także i inne, nowatorskie opcje, np.:

- ClickLock - „blokuje jako naciśnięty" przycisk manipulatora kulkowego (Track Balla) po pojedynczym kliknięciu. Za pomocą tej funkcji można przeciągać obiekty, wyróżniać bloki tekstu i otwierać menu bez trzymania wciśniętego przycisku.

- ClickSaver - umożliwia stosowanie pojedynczego kliknięcia tam, gdzie należy klikać dwukrotnie.

- Focus - Uaktywnia paski tytułów i ikony, gdy ustawiany jest na nich kursor. Na przykład, kiedy otwartych jest kilka okien dialogowych, można przełączać się między nimi bez klikania (nie polecam).

- Odometer - (moja ulubiona funkcja) mierzy odległość przebytą przez wskaźnik na ekranie, bez względu na ustawioną rozdzielczość. Opcja ta jest aktywna nawet podczas gry - sprawdzałem w Diablo.

To tylko niektóre funkcje programu, reszta jest dokładnie opisana w polskiej instrukcji. Uwaga, niektóre z powyższych opcji są niedostępne w środowisku Windows NT.

Manipulator kulkowy to urządzenie precyzyjne, skonstruowane bardziej z myślą o programach użytkowych, niż o grach. Oczywiście, grać też się nim da, lecz czasami może się zdarzyć, że przy wykonaniu szybkiego ruchu, trudno będzie trafić w upatrzone miejsce. Kolejnym utrudnieniem w grach będzie obsługa dwóch przycisków (umieszczonych na bocznej ściance) jednym palcem. Niejednokrotnie może się to przyczynić do wielu gierkowych pomyłek, których skutki mogą być nieobliczalne.

Tyle TrackBall w aspekcie gier, natomiast jeśli jednak chodzi o pracę w różnych programach, to może się okazać, że manipulator jest znacznie lepszy od myszki. Czy nie zdarzyło Ci się kiedyś, że po długim „celowaniu" w odpowiedni piksel, już go miałeś „na muszce" i wystarczyło tylko nacisnąć przycisk, gdy w tym momencie myszka się lekko przesunęła i trzeba było celować od nowa. Przy TrackBallu coś takiego po prostu nie będzie miało miejsca - jak już wspominałem, jest on bardzo precyzyjny i po puszczeniu kulki trzeba by w niego uderzyć, aby wskaźnik się przesunął.

Okretny

Producent: Microsoft Corporation
Dystrybutor: Microsoft Sp. z o.o.

UWAGA! TRWA WIELKI KONKURS

NOWA GENERACJA KONTROLERÓW DO PC

269 zł*

109 zł*

FLIGHT FORCE PLUS

- programowany 11 klawiszowy pad współpracujący ze wszystkimi typami joystików
- 10 programowalnych klawiszy
- autofire
- ergonomiczny kształt
- dwie strony pamięci
- dwie metody programowania
- drivery i oprogramowanie Win '95

PC CONTROL PAD 3D

- pad 3D trzeciej generacji kierownica; wolant; joystick analogowy; joystick cyfrowy; joypad ...
- 8 x fire
- analogowo-cyfrowy
- 3D
- ergonomiczny kształt
- autofire
- funkcja slow
- drivery i oprogramowanie Win '95

ULTRA RACER PC

- mini kierownica PC
- analogowa
- 6 x fire
- kontrola LED
- autofire
- ergonomiczny kształt
- drivery i oprogramowanie Win '95

169 zł*

JUŻ W SPRZEDAŻY!!

KUPONY ORAZ ZASADY KONKURSU W GRUDNIOWYM NUMERZE

Wszystkie produkty objęte są 12-miesięczną gwarancją.

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; PUBLIKATOR, ul. Warszawska 42a, ul. Szosa Północnoobwodowa 38; **Bielsko-Biała:** DIGITEL, ul. Cechowa 22, ul Cyniarska 34; **Bydgoszcz:** ARTOM Bis, ul. Śniadeckich 25 ; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; ; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; SuperMarket REAL; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Katowice:** MICROMAN, ul. Roździeńskiego 188b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103; GIGA, ul. Wiślicko 10; **Legnica:** ADAXLAND-ALEX, ul. Wrocławska 183; **Lublin:** MORFUS, ul. I Armii W.P. 5; PROTECH, ul. Przy Stawie 2; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81; MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagiellońska 3; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; BI&K Computer, ul. Wierzbięcice 37; ON-LINE, ul. 3-go Maja 47; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsudskiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13, ETOB-RES, ul. Piłsudskiego 34; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SuperMarket REAL; **Tarnobrzeg:** GAMBIT-TESAL, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** EMPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** EMPiK MEGASTOR, rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15: CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30;STATIM, ul. Bartycka 20; **Wrocław:** EXE, ul. Szewska 6/7; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; DYSKLAND, DH FENIX 4p, DH. PODWALE, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** VADIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19.
Salony sprzedaży oraz firmy holdingu OPTIMUS S.A. Wybrane produkty dostępne również w sieci sklepów VOBIS.

MULTI-STYK

Multi-Styk
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa-Międzylesie, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.
http: //www.interact.nom.pl

INTERACT GAME PRODUCTS

* sugerowana cena - zawiera podatek VAT

DirectX - nowa epoka

Było...

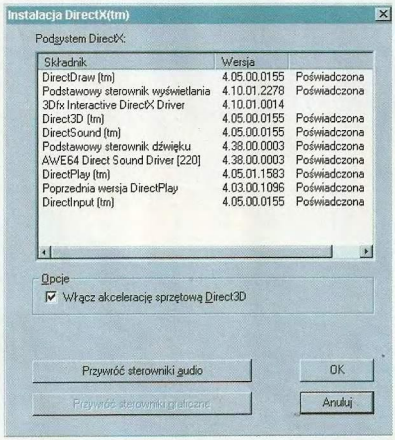
Było to w roku 1995. Firma Microsoft zaprezentowała wówczas swój nowy system operacyjny - Windows 95. Większość potencjalnych użytkowników interesowała stabilność i wydajność nowych aplikacji biurowych przeznaczonych dla tego systemu, ale była też grupa ludzi, w dodatku wcale nie mała, dla której najważniejsze było tylko jedno: co z grami? Czy będą działać szybko? Czy w ogóle będą działać? Właśnie głównie dla graczy Microsoft zaproponował zbiór bibliotek DirectX, których zadaniem jest ułatwienie pisania programów multimedialnych z myślą o Windows 95. DirectX jest warstwą pośredniczącą pomiędzy aplikacją (np. grą) a sprzętem. Jej obowiązkiem jest umożliwienie programom bezpośredniego dostępu do poszczególnych komponentów zestawu komputerowego, minimalizując w ten sposób spowolnienie pracy wynikające z „nadzoru" systemu operacyjnego.

Microsoft obiecywał wiele korzyści, które mieli odnieść producenci oprogramowania (m.in. nie musieliby już więcej pisać sterowników dla kart graficznych, muzycznych, dżojstików itp.) Oczywiście, jak napisał Stanisław Jerzy Lec: „koniom i zakochanym inaczej pachnie siano", co przekładając na nasze oznacza, że zalety DirectX widziane od strony firmy programistycznej nie muszą wcale nimi być dla użytkownika końcowego, w tym jednak przypadku udogodnienia wynikające z praktycznego stosowania DirectX usprawiedliwiają nasze zainteresowanie produktem Microsoftu. Użytkownicy w sumie mieli prawo poczuć się zadowoleni, gdyż po jednokrotnym skonfigurowaniu Windows teoretycznie mogli na długo zapomnieć o problemach z tym związanych. Nigdy więcej wybierania karty dźwiękowej i parametrów jej pracy, czy ładowania sterowników wideo zgodnych z Vesa. Oczywiście, jak wspomniałem - teoretycznie.

Początki były trudne - DirectX w wersjach 2.0 i 3.0 powodował wiele konfliktów i miał niewiele wbudowanych programów obsługi urządzeń (driverów). Występowały problemy związane z tym, że część gier instalowała bezwarunkowo swoją wersję DirectX, nadpisując już istniejącą, często nowszą. Prowadziło to do bolesnego procesu przeinstalowywania bibliotek, nierzadko kończąc się koniecznością ponownej instalacji Windows 95. Również proces certyfikacji sterowników przez Microsoft budził wiele zastrzeżeń (tak zresztą jest do dziś). Poprawę przyniosło dopiero pojawienie się DirectX 3.0a, między innymi dzięki wbudowanym procedurom sprawdzania wersji oraz zwiększeniu ilości dostępnych sterowników. W międzyczasie firmie Microsoft udało się przekonać świat, że gry dla Windows 95 to nie fikcja literacka i na rynku pojawiło się mnóstwo tytułów wymagających bibliotek DirectX do poprawnego działania.

Jest...

Jest nieźle. W połowie 1997 roku światło dzienne ujrzał DirectX w wersji 5.0. Microsoft uznał, że ilość innowacji zawartych w pakiecie uzasadnia skok o dwa oczka w numeracji. DirectX 5.0, oprócz zaktualizowanej bazy sterowników, zawiera zbiór bibliotek ActiveX zaprojektowanych nie tylko z myślą o rynku gier, lecz także obsłudze aplikacji multimedialnych ze szczególnym uwzględnieniem Internetu (ta część nosi nazwę DirectX Media). Dla miłośników gier zdecydowanie ważniejsza jest jednak część druga, znana jako DirectX Foundation. Dlatego warto zerknąć na jej elementy składowe i zapoznać się z funkcjami, które pełni.



DirectX składa się z pięciu głównych elementów:

DirectDraw - moduł odpowiedzialny za generowanie grafiki, wykorzystujący algorytmy pomijające standardowy GDI (Graphics Device Interface) Windows.

DirectSound - zbiór procedur odpowiedzialnych za generowanie i miksowanie dźwięku.

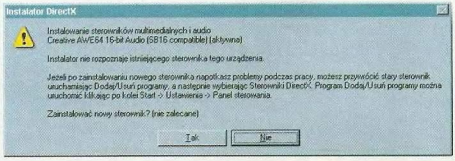
Direct3D - mechanizm wspomagający tworzenie grafiki trójwymiarowej, ściśle związany z popularnymi ostatnio kartami akceleratorów 3D.

DirectInput - moduł zawierający biblioteki obsługi urządzeń wejściowych, takich jak myszka czy dżojstik.

DirectPlay - procedury obsługi wszelkich połączeń dwóch lub więcej komputerów (multiplayer!): od zwykłych połączeń przy pomocy kabelka, aż po struktury sieciowe.

Nowością, która pojawiła się dopiero w wersji 5.0 pakietu, jest jego lokalizacja językowa (oczywiście, istnieje także wersja polska). Do zalet należy również zaliczyć daleko silniejszą integrację DirectX z systemem operacyjnym, niż miało to miejsce w poprzednich wersjach.

Mimo, iż wszystko wygląda dobrze, również wersja 5.0 pakietu nie jest pozbawiona wad. Żebyśmy nie pomyśleli, że do końca panujemy nad sytuacją, DirectX 5.0 zawiera kilka ciekawych „kwiatków". Na przykład, nie zawsze ma-



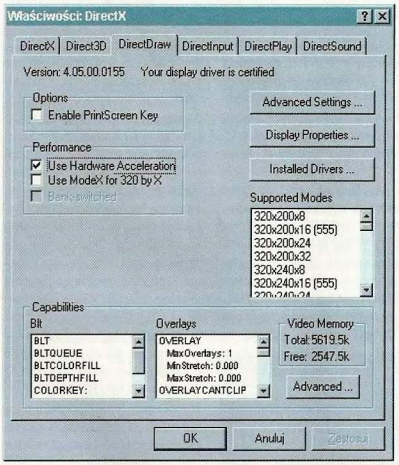
my możliwość podjęcia decyzji, czy proponowany nam sterownik zostanie zainstalowany, czy nie. I tak, będąc posiadaczami akceleratora Monster 3D i driverów do niego w wersji 2.13 (zgodnych z DirectX i nowszych niż sam DX5!) zostaniemy w trakcie instalacji pakietu poinformowani w trybie oznajmującym, że instalator MUSI dokonać aktualizacji sterownika. Do wyboru mamy tylko jeden przycisk: <OK>. Na szczęście problem nie występuje z nowszymi wersjami programów obsługi do Monstera (np. w wersji 2.14). Dlatego chcąc uniknąć stresów związanych z instalacją DirectX, należy kierować się poniższymi radami:

1. Zawsze przed wgraniem DirectX należy zainstalować najnowsze dostępne programy obsługi takich urządzeń, jak karta graficzna czy muzyczna. Niejednokrotnie producenci systematycznie oddają w ręce użytkowników nowe sterowniki. Od postarania się o nie (np. za pośrednictwem sieci Internet) w dużym stopniu zależy wydajność komputera i ilość sytuacji, w których do wyboru będą tylko przyciski Zamknij/Ignoruj/-Szczegóły.

2. W trakcie instalacji bibliotek należy kierować się radami programu instalacyjnego i nie „wymuszać" wymiany bieżących sterowników w sytuacji, gdy instalator nie rozpozna danego urządzenia.

3. Należy zawsze dążyć do instalacji najnowszej wersji bibliotek DirectX. Instalowanie wersji wcześniejszych od 5.0 może skończyć się konfliktami sprzętowymi i uporczywą tendencją do występowania błędów podczas uruchamiania części oprogramowania. Niepowodzeniem skończy się także próba instalacji najnowszych gier wymagających DirectX 5.0, choć w tym wypadku niezbędne biblioteki (niestety, nie zawsze w polskiej wersji) najczęściej dołączane są na płycie zawierającej grę.

4. Podczas zakupów nowych podzespołów do komputera należy, w miarę możliwości, wybierać produkty firmowe. Nie muszą to być najbardziej znane i najdroższe firmy, ważne jednak jest, aby zapewniały wsparcie techniczne dla użytkowników (np. za pośrednictwem Internetu). Doświadczenie uczy, iż około połowa niepowodzeń podczas współpracy komputera z bibliotekami DirectX wynika albo z niestabilnych sterowników, albo kiepskiej jakości sprzętu, do którego produkcji nikt się nie przyznaje („no name").

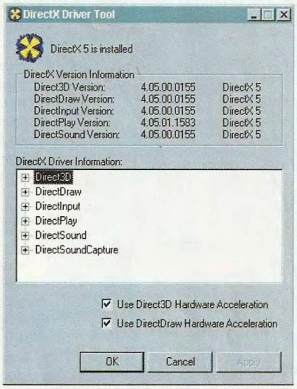


Generalnie, czy nam się to podoba, czy nie, DirectX stał się niezbędnym elementem na dysku twardym każdego gracza. Dając przepustkę do świata gier wszystkim użytkownikom systemu operacyjnego Windows 95, pakiet ten przynosi zdecydowaną poprawę, zarówno w szybkości działania programów, jak też komforcie obsługi takich urządzeń uzupełniających (dla graczy to niezbędniki!) jak karta dźwiękowa lub dżojstik.

Będzie...

Będzie lepiej. Między innymi dlatego, że dzięki staraniom firmy Microsoft biblioteki DirectX już dziś stanowią swego rodzaju standard. Producenci gier pogodzili się z koniecznością tworzenia oprogramowania dla Windows 95 i większość z nich podczas projektowania nowych tytułów decyduje się na implementację obsługi sprzętu za pośrednictwem DirectX. Jedynym polem, na którym wciąż toczy się bitwa jest obsługa akceleratorów 3D, gdzie procedury Direct3D wciąż starają się pokonać rdzenne drivery producentów kart 3D oraz standard OpenGL. Wprawdzie do tej pory szala zwycięstwa przechylała się na niekorzyść firmy Microsoft, jednak takie produkcje jak Moto Racer czy Interstate'76 dowodzą, że nie padło jeszcze ostatnie słowo.

Innym pocieszeniem jest fakt, że DirectX nie należy do grupy pomysłów aktualnych tylko przez jeden sezon. Już teraz trwają prace nad DirectX 6.0, mającym między innymi zawierać wiele poprawionych lub całkowicie nowych sterowników. Moduł DirectDraw zostanie uzupełniony o wsparcie dla wydruku, a moduł Direct3D będzie wzbogacony o optymalizację tekstur, generowanie cieni i bump-mapping. Jedną z nowości ma być też DirectMusic ze wsparciem dla technologii WaveTable.



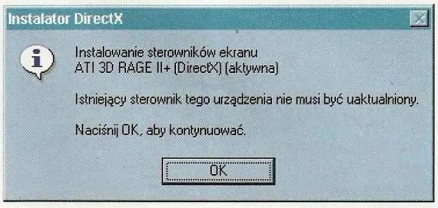
Co ciekawe, firma Microsoft obiecuje implementację DirectX w swych najnowszych wersjach systemów operacyjnych - Windows 98 oraz Windows NT 5.0.

Mimo iż nie wszystko jest tak piękne, jak Lara Croft, dobrze jest mieć nadzieję, że kolejne wersje pakietu DirectX nie zawiodą oczekiwań rzeszy graczy i nie posłużą rodzicom do straszenia niegrzecznych dzieci. A może nawet przyczynią się do powstania nowego terminu: CAG czyli Computer Aided Gameing?

Zobaczymy...

Możesz teraz bezpiecznie wyłączyć komputer.

Piotr Gontarek



POLEMIKA REKLAMA DŹWIGNIĄ HANDLU?

No i stało się - przez ostatnie dwa miesiące bombardowaliście nas swoimi listami, w których popieraliście wypowiedź Machineguna lub z nią dyskutowaliście. Najwyraźniej dotknęła ona problemu, który leży wszystkim na sercu i powoduje wiele kontrowersji. Aby zakończyć temat definitywnie, nie pozostawało nam nic innego, jak wygospodarować dodatkowe dwie strony, by całą rzecz rozważyć publicznie. Cytowanych poniżej wypowiedzi ostatecznie postanowiliśmy nie komentować, pozwoliliśmy sobie natomiast zamknąć je ripostą tego, który to wszystko zaczął. Sami osądźcie, gdzie leży prawda. W końcu to Was przede wszystkim dotyka ta sprawa.

Proponuję teraz sięgnąć po ŚGK z wypowiedzią Machineguna (12/97) oraz z wypowiedzą Wolverine'a (1/98) i usiadłszy wygodnie w fotelu, przeczytać je jeszcze raz bardzo uważnie, a następnie wrócić na te właśnie strony. I pamiętajcie, jakąkolwiek decyzję podejmiecie, będzie to Wasza decyzja - subiektywna, ale na pewno zgodna z Waszym sumieniem, a więc jak najbardziej wiarygodna.

redakcja

Chciałbym wyrazić swoje zdanie na temat przereklamowanych gier. Zgadzam się z opinią Machineguna, ale tylko w ogólnym zarysie, nie odnosząc się do konkretnego tytułu. Niektóre gry rzeczywiście przed premierą zapowiadane są jako kompletne, absolutne ideały, okazujące się „w praniu" gniotami. Lecz takie jest już prawo rynku, reklama jest dźwignią handlu i każdy producent chce przedstawić swój produkt w jak najlepszym świetle. Myślę, że gdyby nawet pojawiła się gra kultowa, bez promocji zaginęłaby w zalewie podobnych tytułów. Reklama jest nieodłącznym składnikiem rynku. Jako przykład skuteczności reklamy przytoczę fakt, chociaż z innej branży, że ocenia się, iż 3/4 majątku firmy „Coca-Cola" przypada na znak firmowy, który wylansowany został wskutek intensywnej promocji, a tylko 1/4 na aktywa materialne. Moim zdaniem do każdej reklamy należy podchodzić z rezerwą, aby nie czuć się później rozczarowanym, a najlepiej postępować zgodnie z zasadą: najpierw zobacz, potem oceniaj.

Dariusz Kołanek
Starachowice

Osobiście w pełni popieram wysuniętą przez Machineguna tezę o roli reklam w promowaniu niezbyt udanych produktów. Przeciętny użytkownik komputera, czytając pochlebne recenzje i oglądając ogromne, kolorowe reklamy, często wpada w sidła i kupuje produkt, który w żadnym wypadku nie jest w stanie go zadowolić i zająć na dłuższy czas. Mam pewne doświadczenie w dziedzinie gier komputerowych i mogę stwierdzić, iż niezwykle rzadko pojawia się na rynku „prawdziwa perełka". A jeśli już taka wyjdzie, to najczęściej zostaje przytłoczona przez inne, o wiele gorsze produkcje.

Machinegun poruszył również w swoim liście sprawę „Windows 95". Tutaj niestety nie mogę się zgodzić. Co prawda „Win95" jest systemem zawodnym (nie ma porównania z amigowym „Workbenchem"), ale osobiście nie wyobrażam sobie pracy z komputerem wyłącznie w DOS-ie. Nie mówiąc o tym, że większość wydawanych obecnie gier i programów współpracuje tylko i wyłącznie z „Win95"!

Michał z Katowic

No, muszę powiedzieć, że list Machineguna był ostry, ale też częściowo prawdziwy. Zgadzam się, że reklamy pokazują tylko lepszą stronę gier. Co więcej, są reklamy, które korzystają z nieprawdziwych screenów, „przepięknionych", a producenci stosują to nawet na samych pudełkach (powodując nieliche zamieszanie). Tak, tak, czasem widać co innego, niż jest w rzeczywistości...

imię i nazwisko
znane redakcji

Jak można porównywać dwa różne typy gier? Sam grałem w „Wing Commandera" - i to nie w jedną część, lecz w cztery - i wcale nie sądzę, żeby był przereklamowany. „Privateera" uważam za grę dobrą, lecz jest to gra handlowa, a nie symulator myśliwca gwiezdnego. Sama w sobie ma ciekawe pomysły i wykonanie, lecz nie można porównywać gier symulacyjnych i handlowych.

A co do „Warcrafta 2" i „C&C". Ten pierwszy znudził mi się po drugim ukończeniu go - i to ludźmi, jak i orkami - a sięgnąłem po niego ponownie dopiero po przybyciu kumpla z drugim komputerem. Za to „C&C" spodobał mi się, mimo że nie oglądałem reklamy, lecz przeczytałem wzmiankę w gazecie komputerowej i nie znudził mi się, mimo kilkukrotnego ukończenia go. Zgodzę się za to, że „XvT" został przereklamowany, inaczej mówiąc posiada dużo bajerów i nic więcej (grałem tylko w misjach dla jednego gracza i nie miałem szansy wypróbować go w sieci). Tak samo jak „C&C: Red Alert", który poza dużą ilością fajnych filmików nie wnosił nic nowego - ot, kolejna strategia w czasie rzeczywistym. Już bardziej wolę stary „C&C". Co się tyczy „Windowsa 95", to uważam go za system dobry, choć nie do końca dopracowany. Ma swoje wady, lecz który system ich nie ma. Mogę tak mówić, gdyż moja ewolucja w obecnego gracza przeszła od Atari 65XL, poprzez C-64 i Amigę 500, po Pentium 120 z 16 MB RAM.

Cała ta sprawa z reklamą ma coś w sobie, ale z drugiej strony, czy kupiłby ktoś pudełko z samym tylko napisem „GRA"? Bo ja osobiście nie.

Tomasz Wolak
Katowice

Przestrzegam Was, droga Redakcjo, przed myśleniem, że sami jesteście odporni na reklamę, a zwłaszcza na promocję. I nie piszcie mi takich

farmazonów, że nie recenzujecie gier na podstawie reklam ani wersji demo, tylko w oparciu o pełne wersje. Jest to po prostu nieprawda (?!! - pewnie jak przyrzeknie my, że się mylisz, to i tak nam nie uwierzysz, ale pomyśl logicznie, że gdyby tak było, opisywalibyśmy gry ZNACZNIE szybciej - przyp. redakcji). Praktycznie każde zjawisko na tym świecie ma tak zwaną otoczkę, aurę. W przypadku gier aurę tę tworzą reklamy, artykuły w zachodnich pismach, zachwyty przed wydaniem gry, wersje demo itd. Jeśli znacie te materiały, a na pewno zapoznajecie się z nimi, to czy chcecie, czy nie, wpływają one na Wasze oceny, bo wytwarzają właśnie wyżej wzmiankowaną otoczkę i subtelnie sugerują, jaką ocenę macie grze wystawić.

Mam przyjaciela, który jest przedstawicielem naukowym firmy farmaceutycznej. Jak wiecie, promocja leków jest skomplikowana, bo skierowana jest nie do bezpośredniego nabywcy, lecz do człowieka, który lek przepisuje, czyli do lekarza. Z grami jest podobnie. Wasze oceny wpływają w bardzo wielkim stopniu na ilość sprzedanych egzemplarzy i myślę, że działy marketingowe producentów gier dawno już ustaliły zależność „wysokość oceny w piśmie - wielkość sprzedaży". Tak więc przypuszczam, że tak naprawdę to istnieją dwa typy promocji nowych tytułów. Jeden skierowany jest do nas - graczy, a drugi do Was, recenzentów. Miejcie się na baczności, Panie i Panowie, Wy też macie podświadomość.

Anna Podgórska
Pułtusk

Reklama, reklama, reklama. Wyraz ten od dawna kieruje naszym rynkiem. Wszędzie, gdzie się obejrzysz, tam reklama: telewizyjna „czy proszek X jest lepszy od Y", radiowa „czy proszek Y jest lepszy od X" oraz robiona z coraz większym rozmachem reklama gier komputerowych. Czy wiesz, Machinegunie, ile wydano na promocję gier „Wing Commander 4" oraz „Red Alert"? Majątek. Musisz sobie zdać sprawę, że to właśnie reklama kształtuje ten rynek.

Co do tematu przereklamowania „XvT", to promocja tego produktu zakrojona była na szeroką skalę, jednak już od początku Lucas Arts zapowiadał, że „XvT" przeznaczony będzie głównie do gry w sieci. A że jest już gorzej, gdy grasz sam... Jeżeli chcesz grać sam, to bardziej bym Ci polecał „Darklight Conflict".

Twierdzisz, że jesteś graczem, który nie wpadł w szpony reklamy i że nie kupujesz gier tylko dlatego, że wszyscy ją wychwalają, ale że Ci się podoba. Czy to dlatego zamiast „Warcrafta 2" wybrałeś „Command & Conquer"? Mogę to określić tak - moim zdaniem, chyba jednak wpadłeś w szpony reklamy.

Marcin „Martinez" Puczok
Dzięgielów

Reklama od zawsze służyła temu, żeby zrobić wrażenie o produkcie (o grze w gazecie komputerowej, czy o proszku do prania w telewizji). Nie należy dać się „nabrać" na reklamy w telewizji (można na chwilę przełączyć kanał), ani na reklamy w prasie (osobiście nigdy ich nie oglądam). Machinegun dał się złapać na sztuczkę z reklamą - wybrał tę grę, jak sam pisze, która była głośna. Żeby wybrać grę, należy najpierw przeczytać recenzję w gazecie (a najlepiej w kilku), zobaczyć demo (jak pisze Wolverine), wysłuchać opinii kolegi, który ewentualnie grę widział, a nie wyczytał o niej w reklamach. Branża gier komputerowych w bardzo szybkim tempie się rozrasta i będzie coraz więcej reklam, bo firmy mają dużą konkurencję. Trzeba się z tym oswoić.

Tomasz Rojek
Węgrzce

Reklamy są potrzebne, ale tylko po to, aby częściowo zwrócić koszty druku pisma i utrzymać jego niską cenę. Można je traktować poważnie, ale przecież i tak wiadomo, że nie będzie to informacja podana uczciwie. W końcu producenci mają reklamować swój produkt, logiczne więc, że nie będą mówić o wszystkim, tylko o zaletach - a takie wiadomości niczego nie wnoszą. Ale jest rzecz gorsza. Otóż często reklamuje się także coś, co jest absolutnym kiczem i o czym wiedzą nawet sami wydawcy. To już nie jest w porządku, bo celowo wprowadza się nas w błąd. Właśnie o tym pisał Machinegun, choć może niepotrzebnie podawał przykłady. Dlatego popieram gościa, bo przecież chodzi o nasze dobro i o to, żeby nas nie oszukiwano.

Banan z Poznania

Przepraszam, czy ktoś widział jakiekolwiek zachodnie pismo o grach i czy policzył, ile tam jest reklam? Zazwyczaj proporcje kształtują się na poziomie 1:1 czyli połowa stron to artykuły, a połowa reklamy. Czy komuś to tam przeszkadza? Czy ktoś narzeka, że marnują one strony w pismach, że lepiej byłoby, gdyby zamiast czy więcej opisów i że reklamy tak w ogóle to kłamią? A może gracze z zachodu powodowani wyłącznie namowami producentów kupują w szale wszystko jak leci i nieustannie potem żałują głupio wydanych pieniędzy? A Ty, Machinegunie, czy kupujesz wszystkie proszki, o jakich dowiesz się z telewizji? Bez jaj! Reklama dźwignią handlu, to wszyscy wiemy, ale przecież nikt tu nikogo nie zmusza - reklama nie jest nakazem tylko wyborem, jak to się ostatnio... (heh) reklamuje. Poza tym reklama także niesie ze sobą informację i tak też należy ją traktować, jako jedno ze źródeł wiadomości, a nie jedyne źródło. Wiedzą o tym zresztą na zachodzie już od dawna i dlatego właśnie nie oburzają się z tak głupiego powodu. Być może i my dorośniemy kiedyś do światowych standardów. I jeszcze jedno. Co to właściwie znaczy, że gry są przereklamowane? Czy przypadkiem to, że producenci celowo wprowadzają nas w błąd? Ależ skąd, bo wówczas naruszaliby prawo i można by ich zaskarżyć lub przynajmniej zgłosić do Federacji Konsumentów (u nas także obowiązuje w tym względzie specjalny przepis). Natomiast nie ma się co dziwić, że producent w reklamie podaje same zalety swojego produktu - w końcu to reklama. Trudno, żeby ogłaszał publicznie: ludzie, zrobiliśmy fatalną grę - animacja skacze, postacie są nierzeczywiste, a fabuła do kitu, ale za to jako pierwsi na świecie skorzystaliśmy z rewelacyjnego systemu kolorowania tła. Musiałby być zdrowo kopnięty.

Adam Nowak
Katowice

Uważam, że firmy mają prawo reklamować to, co chcą i jak im się to podoba, tak jak czynią to firmy reklamujące proszki do prania i płyny do mycia naczyń. To pisma są po to; aby nam zaprezentować dobre i złe strony gier.

Robert Majewski
Radom

Szanowny Wolverine

Z uwagą przeczytałem Twój list i szanuję Twoje zdanie na temat mojego. Nie jestem typem człowieka, który pluje na kogoś, jeśli się z nim nie zgadza. Masz rację, że niektóre sklepy udostępniają gry (żeby osobiście przetestować ich jakość - przyp. redakcji), ale jest ich niewiele i są zazwyczaj w dużych miastach. Co ma powiedzieć gracz, który mieszka na przykład na wsi i zamawia gry pocztą? Wątpię także, czy przeciętny gracz (ubogi gracz) będzie wydawał pieniądze na wersje demonstracyjne tych gier. Mnie nie stać, aby co miesiąc wydawać 50 zł na gazety z CD. (...)

A wracając do reklamy - jest wiele gier, którymi nikt się nie zachwyca, pomimo że są reklamowane. Najczęściej jest tak, że to właśnie gry nie reklamowane i otrzymujące oceny 7-8 są najbardziej wciągające i najbardziej popularne wśród graczy.

Machinegun

UWAGA!

Wszyscy biorący udział w polemice, których wypowiedzi opublikowaliśmy obok, zostają uhonorowani grami komputerowymi. Gratulujemy.

Gwiezdne Wojny a sprawa polska

Jak świat światem a internet internetem, podstawowym środkiem komunikacji w sieci jest język angielski. Tak strony komercyjne, jak i amatorskie tworzone są głównie po angielsku (przynajmniej te poważniejsze). Nie ma znaczenia jakiej narodowości jest twórca witryny, nieistotne staje się też obywatelstwo odbiorcy, ważny jest przekaz. Przedstawiamy Wam postać człowieka, który wprowadził polski fandom „Star Wars" na międzynarodowe wody internetu - Błażeja Mazurka, szerzej znanego jako MZA.

ŚGK: Dziesiątki megabajtów danych, tysiące odwiedzin na Twojej stronie, wykonania której mogliby pozazdrościć profesjonaliści. Jak to wszystko się zaczęło, co skłoniło Cię do umieszczenia w internecie strony poświęconej „Gwiezdnym Wojnom"?

MZA: Wszystko zaczęło się oczywiście od zakupu modemu, a ponieważ dość ciężko było mi uzyskać jakiekolwiek informacje o „Gwiezdnych Wojnach" w moim środowisku, postanowiłem wykorzystać do tego internet. Odwiedzając dziesiątki stron poświęconych temu tematowi natknąłem sie zaledwie na kilka, które były wykonane w języku polskim. Gromadząc materiały zacząłem powoli myśleć o utworzeniu własnej strony. Pragnąłem podzielić sie moimi znaleziskami z innymi wielbicielami świata George'a Lucasa.

ŚGK: Choć w sieci znaleźć można dosłownie tysiące stron fanów „Star Wars", Twoje wyróżniają się zawartością. Obok elementów szerzej dostępnych, jak scenariusze trylogii czy informacje ogólne o filmie, znaleźć można na nich rzeczy unikatowe - na przykład fonty SW, obiekty VRML albo oryginalne grafiki. Skąd bierzesz te materiały?

MZA: Moje strony w większości składaja się z rzeczy które znalazłem lub dostałem od innych fanów. Grafikę staram się obrabiać samodzielnie lub tworzyć zupełnie nowe kompozycje. Część materiałów wymaga przetłumaczenia z języka angielskiego na język polski. Czasem można spotkać się z rozbieżnymi informacjami na dany temat - wtedy należy próbować dotrzeć do jak najbardziej wiarygodnych źródeł. Wszystko to wymaga poświęcenia znacznej ilości czasu, lecz jeśli po tylu trudach goście odwiedzający moją stronę będą zadowoleni, wtedy moja praca sprawi mi satysfakcję.

ŚGK: Lokalizację swojej strony zmieniałeś już przynajmniej czterokrotnie. Co jest tego przyczyną? Niewystarczająca ilość miejsca na bezpłatnych serwerach? Szybkość, z jaką one pracują? A może jeszcze coś innego?

MZA: Tak, to był mój największy problem. Wykonując strony w języku angielskim, mogłem bez obaw umieszczać je na serverach zagranicznych, które chociaż udostępniały więcej miejsca niż polskie, nie pracowały z odpowiednią prędkością gdy łączył się z nimi ktoś z Polski. Strony w naszym ojczystym języku mogłem umieszczać jedynie na małych krajowych kontach, co jednak zapewniało przyzwoity czas dostępu. Zdarzało się, że musiałem rezygnować z jakiegoś elementu na rzecz innego lub łączyć kilka kont na różnych serwerach w jedno, co nie było jednak dobrym rozwiązaniem, gdyż czasami zdarzały się awarie któregoś z serwerów i część zawartości strony nie była dostępna.

ŚGK: Internet to nie tylko WWW, to również IRC, notabene wyśmienite medium do kontaktowania się z ludźmi dzielącymi podobne zainteresowania. Również tam aktywnie się udzielasz, i to od dość dawna. Byłeś jednym z głównych założycieli kanału #starwars-pl, szczycącego się obecnie ponadroczną tradycją, a także międzynarodowego #starwars. Przez dłuższy czas prowadziłeś także stronę internetową #starwars. Jacy ludzie bywają na tych kanałach? Czy tylko maniakalni pasjonaci „Gwiezdnych Wojen"?

MZA: Na #starwars można spotkać zarówno ludzi, którzy niemal mylą rzeczywistość z fikcją świata „Gwiezdnych Wojen", jak i takich, którzy dopiero co się z nim zetknęli. Można tu robić wszystko co ma z tym związek, a więc wziąć udział w zawiłych dyskusjach, powymieniać się ciekawymi materiałami, zareklamować swoją stronę lub posłuchać nowinek o grach lub filmach. Obserwując wzrastającą ilość gości z Polski postanowiliśmy utworzyć kanał, na którym swobodnie będzie można dyskutować właśnie po polsku. Tak powstał kanał #starwars-pl, który po wielu kłopotach jest aktywny i cieszy się dobrą opinią wśród gości. Co więcej, jest to jedyny oddzielony narodowościowo kanał dotyczący „Gwiezdnych Wojen", który funkcjonuje nieprzerwanie przez tak długi czas.

ŚGK: W lipcu ma odbyć się w Szwecji międzynarodowy zlot miłośników „Star Wars" z IRC. O ile nam wiadomo, zamierzasz tam reprezentować polski fandom. Czego spodziewasz się po tym konwencie? Czy tylko zabawy i zacieśniania więzów między internetowymi znajomymi, czy może wytworzenia jakichś nowych form współpracy?

MZA: Jest to szansa poznania fanów „Gwiezdnych Wojen" z innych części świata, z którymi dotychczas mogłem komunikować się tylko za pośrednictwem IRC. Z pewnością nie obejdzie się bez wymiany doświadczeń, materiałów, jak i konfrontacji posiadanych wiadomości. Jesteśmy trochę w tyle, jeżeli chodzi o dostępność na rynku gadżetów związanych z „Gwiezdnymi Wojnami", więc możemy nauczyć sie wielu pomocnych rzeczy od naszych kolegów.

ŚGK: Wracając do WWW... Poza stroną poświęconą gwiezdnej trylogii prowadzisz również witrynę Darkness Strike, „zakonu" graczy Jedi Knight. Skupia on elitę polskich rycerzy Jedi; jak doszło do jego powstania?

MZA: Wraz z ukazaniem się doskonałej gry „Dark Forces 2 - Jedi Knight", w internecie zaczęły masowo powstawać całe serwery jej poświęcone. Utworzyło się sporo różnych zakonów, klanów skupiających rycerzy z całego świata, walczących w imię zasad Ciemnej lub Jasnej Strony Mocy. Spotykając się na #starwars-pl kilku z nas postanowiło założyć zakon rycerzy. Tak powstał Darkness Strike, skupiający ciemnych wojowników. Do gier umawiamy się poprzez IRC na kanale #starwars-pl. Tam uzgadniamy zasady rozgrywki, arenę i skład drużyn. Tam także wymieniamy się najnowszymi patchami i planszami.

ŚGK: Tak aktywna działalność internetowa z pewnością zabiera Ci sporo czasu. Tymczasem równolegle uczysz się w liceum, przygotowujesz się do matury... Czy poza „Star Wars" istnieje dla Ciebie coś jeszcze w życiu, jakieś hobby, rozrywka?

MZA: Z nauką bywa różnie. Zdarzają się niepowodzenia spowodowane nieprzygotowaniem się z powodu całonocnej walki w JK, lub projektowaniem nowej szaty graficznej mojej strony. Od czasu do czasu jednak są i miłe aspekty, jak na przykład to, że mojemu panu profesorowi informatyki spodobały się moje strony i poprosił mnie o wykonanie strony szkolnej. Poza „Gwiezdnymi Wojnami" interesuję się teoriami dotyczącymi istnienia UFO, parapsychologią, życiem pozagrobowym... A co do matury... no cóż mam nadzieję, że Moc będzie ze mną.

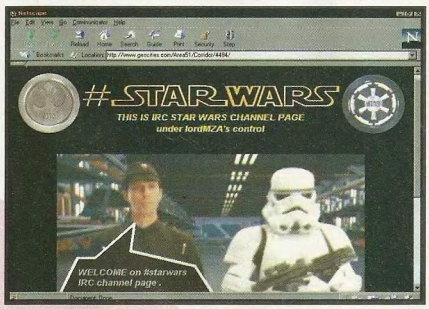
ŚGK: Twoje strony wraz z upływem czasu stają się coraz lepsze technicznie i ciekawsze merytorycznie. Jakie masz dalsze plany związane z działalnością na polu fandomu „Star Wars"?

MZA: W tej chwili pracuje nad nową, prawie pięćdziesięciomegową stroną poświęconą „Gwiezdnym Wojnom". Mamy już listę dyskusyjną poświęconą tej tematyce, koledzy podejmują próby założenia oficjalnego fanklubu w Polsce, powstaje wiele nowych wspaniałych stron. Jest nas, fanów, coraz więcej i dajemy o sobie znać, każdy z nas nawet czasem nie zdając sobie z tego sprawy pomaga w powstaniu polskiego świata „Gwiezdnych Wojen" w internecie.

ŚGK: Podsumowując naszą rozmowę, chciałbym zadać Ci takie dość przewrotne pytanie. Co, według Ciebie, powinna zawierać idealna strona WWW poświęcona „Gwiezdnym Wojnom"?

MZA: Autorzy powinni zdecydować czy ich strona będzie traktować ogólnie o „Gwiezdnych Wojnach", czy też poświęcą ją jakiemuś bliżej sprecyzowanemu tematowi, jak na przykład opisy pojazdów, broni lub postaci. Ważna jest także oprawa graficzna, która będzie zależeć od zawartości. Wszystko to powinno być w odpowiednich proporcjach, aby na przykład nie zrażać gości długim czasem ładowania ogromnej ilości efektów wizualnych i dźwiękowych, co niejednokrotnie kończy się komunikatem o wykonaniu nieprawidłowej operacji przez przeglądarkę, która nie dała sobie rady z jakimś apletem. Ważne jest to, aby zamieścić coś, co okaże się przydatne dla gościa, a nie marnować jego czasu.

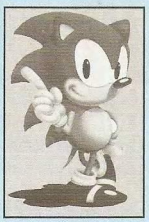
ŚGK: Takiej właśnie strony Ci życzymy! Dziękujemy za rozmowę i - być może - do zobaczenia w Szwecji.



STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY

- NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
- SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
tel. kom.0-602-319-759
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl

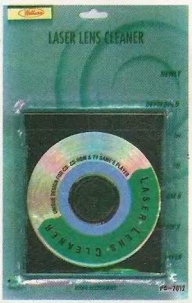


Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Katalog gier SEGA MEGA DRIVE wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (formatu A-5) ze znaczkiem.



CZYSZCZĄCA PŁYTA KOMPAKTOWA

Proponujemy Państwu uniwersalną płytę kompaktową służącą do czyszczenia soczewki laserowej, która może być wykorzystana zarówno w tradycyjnym odtwarzaczu, jak i w odtwarzaczach samochodowych, CD-romach i telewizyjnych grach komputerowych.

Cena zakupu wynosi 30 złotych plus koszt wysyłki.

Zamówienia prosimy kierować na adres:
KAROLEX
os. Jagiellońskie 31
61-233 Poznań tel/fax (+61) 877 2941

ZAMAWIAM
ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Imię

Nazwisko

kod pocztowy miejscowość

ulica, nr domu, nr mieszkania

ilość sztuk

podpis zamawiającego

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 3D	(1)
2.	Tetris	(3)
3.	Monopoly	(2)
4.	Chessmaster 5000	(4)
5.	The Incredible Machine 3	(7)
6.	11th Hour	(5)
7.	Push Over	(8)
8.	Shivers	(6)
9.	Co do grosza	(9)
10.	Kasparow's Gambit	(10)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Tomb Raider 2	(2)
2.	Quake 2	(5)
3.	MDK	(4)
4.	Tomb Raider	(1)
5.	FIFA 98	(9)
6.	Quake	(7)
7.	Duke Nukem 3D	(8)
8.	Carmageddon	(3)
9.	Hexen 2	(6)
10.	NBA Live 98	(N)

PRZYGODOWE

1.	Ace Ventura	(1)
2.	Little Big Adventure 2	(3)
3.	Blade Runner	(10)
4.	Broken Sword 2	(4)
5.	Ecstatica 2	(2)
6.	Titanic	(6)
7.	The Curse of Monkey Island	(N)
8.	Discworld 2	(7)
9.	AD 2044	(5)
10.	Jack Orlando	(N)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Deus	(2)
3.	Albion	(4)
4.	Lands of Lore 2	(3)
5.	Daggerfall	(5)
6.	Blood Omen: Legacy of Kain	(8)
7.	Stonekeep	(6)
8.	Dungeon Master 2	(7)
9.	Shadow over Riva	(10)
10.	Betrayal at Krondor	(9)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	Commanche 3	(4)
3.	EF 2000	(2)
4.	X Wing v. TIE Fighter	(3)
5.	iF-22	(8)
6.	Flying Corps	(10)
7.	Hind	(7)
8.	F22 Lightning 2	(7)
9.	F-22 Air Dominance Fighter	(9)
10.	Wing Commander: Prophecy	(N)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	Warcraft 2	(3)
3.	Dungeon Keeper	(2)
4.	The Settlers 2	(5)
5.	Theme Hospital	(4)
6.	Total Anihilation	(9)
7.	Civilization 2	(7)
8.	Heroes of Might & Magic 2	(6)
9.	Myth: the Fallen Lords	(N)
10.	Clash	(8)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

BARTKOWSKI MATEUSZ (WROCŁAW)
CZERNIAWSKI MICHAŁ (WARSZAWA)
DYBIEC MATEUSZ (LUBLIN)
KOWALIK RADOSŁAW (KLUCZBORK)
KRAWCZYK MARCIN (OŚWIĘCIM)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

Między nami, graczami...

INTERAKTYWNOŚĆ PONAD WSZYSTKO

Może to śmieszne, ale pomimo tylu felietenów o graczach, a zwłaszcza o ich przywarach, właściwie ani razu nie udało mi się zbliżyć do odpowiedzi na pytanie, kim naprawdę jest statystyczny nałogowiec komputerowy i co kieruje jego poczynaniami. Nie pomogły nawet obserwacje poczynione na samym sobie, bo trzeba Ci wiedzieć, że dla dobra nauki postanowiłem poddać się kilku mniej i bardziej niebezpiecznym eksperymentom. Jakim? Wiedziałem, że o to zapytasz. Niektóre z nich znasz, bo pisałem o ich efektach w tym właśnie cyklu, niektóre zaś przemilczałem, bo wyniki były zbyt wstrząsające. Na przykład wyjechałem na wakacje w kompletną dzicz, nie zabierając ze sobą nawet elektronicznego zegarka, o czym akurat pisałem. Ale to było za drugim razem, bo za pierwszym, o czym już nie pisałem, zabrałem go i eksperyment się nie powiódł - doprowadzony do ostateczności, wymyśliłem sobie namiastkę gry komputerowej z jego właśnie udziałem, która polegała na tym, że mierzyłem stoperem wszystko, co tylko zmierzyć można było. Inna sprawa, że dzięki temu dowiedziałem się, ile czasu potrzebuje gąsienica na pokonanie kamienia wielkości piłki nożnej, a także jak szybko potrafi zdenerwować się wybranka mojego serca, kiedy się do niej nie odzywam, a tylko wlepiam głupawo wzrok w zegarek. No, ale że gry komputerowe, nawet ich namiastki, kształcą, to już wszyscy wiemy.

Mniejsza z tym, wróćmy do tematu. Otóż obserwacje moje do niczego sensownego właściwie nie doprowadziły, poza tym że przeciętny gracz jest inteligentniejszy od swoich statystycznych rówieśników, gdyż wszystko, co oni odkrywali „na żywo", on sprawdził dawno temu w symulacji komputerowej; że najbliższą mu istotą jest jego komputer, potem długo, długo nic i dopiero później cała reszta świata; że odstawiony od swoich ukochanych gier staje się nerwowy, potem małomówny, a ostatecznie zapada w katatonię, z której może go wyciągnąć tylko reanimacyjna dawka nowości. Co gorsza, właściwie nigdy nie wiedziałem, dlaczego nie mogę dojść do żadnych wymowniejszych wniosków, choć coś tam zawsze mi dźwięczało, tylko nie było czasu to dzwonienie wyodrębnić i przeanalizować. Olśniło mnie dopiero ostatnio (urlop z grami robi jednak swoje!), kiedy zdałem sobie sprawę, że przecież żaden naukowiec będący przy zdrowych zmysłach nie przeprowadza doświadczeń od razu na sobie, tylko najpierw na białych myszkach. Żesz ja głupi, pomyślałem wtedy, tyle zmarnowanego czasu i niepotrzebnych cierpień! Ale w końcu skąd miałem o tym wiedzieć, przecież w żadnej grze nie było o tym, jak eksperymentować bezpiecznie i owocnie. Chociaż nie, „UFO: Enemy Unknown" podsuwało myśl, że najlepiej odkrywać nowe technologie przy pomocy osób trzecich.

Pełen nowych sił, rzuciłem się w twórczą pracę naukową i od razu na wstępie osiągnąłem sukces - odkryłem istotę gracza! Było to tak, że pewien mój znajomy - tak przy okazji, to muszę przeanalizować dylemat moralny dotyczący wykorzystywania przyjaciół w charakterze białych myszek, no i technicznie: czy mi ich starczy na wszystkie doświadczenia, jakie mam w planach - a więc ten znajomy, jako świeżo upieczony posiadacz wyspecjalizowanego sprzętu elektronicznego, zwrócił się do mnie z poradą co, jak, gdzie i kiedy zrobić, żeby szybko opanować obsługę komputera. Oczywiście, podstępnie podsunąłem mu kilka gier, oświadczając, że to najlepsza droga do sukcesu, co zresztą jest absolutną prawdą, tyle, że u niektórych przeradza się to potem w nałóg, a nawet w szkodliwy nałóg. Obserwując go niejako z boku dostrzegłem, że powoli gry pochłaniają go, niczym wieloryb Hioba. No, może porównanie nie jest najlepsze, ale wiadomo, o co chodzi. Wtedy też ujrzałem coś, co wcześniej uchodziło mej uwagi - wiarę znajomego, że wszystko w grach jest maksymalnie interaktywne czyli że możliwość oddziaływania na przebieg gry jest nieograniczona. Próbował na przykład, powodowany ciekawością, zjechać z trasy w jednym z rajdów i wybrać się na wycieczkę w głąb lądu. Oczywiście, próba ta zakończyła się fiaskiem, ale mnie dało to do myślenia. Nagle uświadomiłem sobie, że sam często kieruję się zasadą: „sprawdź czy to możliwe" i zamiast grać, najpierw badam, czy to i owo jest w ogóle osiągalne. Więcej nawet, późniejsza ostateczna ocena gry wynika właśnie z tego aspektu - im więcej można, tym jest lepsza. Jestem przekonany, że jeśli zastanowisz się nad tym, dojdziesz dokładnie do takiego samego wniosku na swój temat.

Co z tego wynika? Jeszcze nic, bo to niewinne spostrzeżenie jest tylko przyczynkiem do obserwacji znacznie poważniejszej. Otóż analizując swoje zachowanie, doszedłem do wniosku, że moja chęć próbowania wszystkiego, badania możliwości, sprawdzania granic dotyczy nie tylko samych gier, ale życia w ogóle. I to już jest odkrycie niezwykle ważne, bo świadczy o pewnej cesze, którą posiadam. I nie tylko ja, bo zauważyłem, że praktycznie wszyscy moi redakcyjni koledzy, koledzy z pism konkurencyjnych, w końcu sami Czytelnicy w większości posługują się tą samą zasadą. Czyżby więc jakaś reguła? Tak, zdecydowanie. Zresztą sam się zastanów, zakładając że jesteś graczem maniakalnym, a skoro czytasz te słowa, to jesteś, czy Twoi rówieśnicy ryzykują równie często jak Ty sam, czy posuwają się tak daleko i czy odczuwają równie wielką przyjemność z faktu osiągnięcia sukcesu? Wniosek stąd prosty, że gracz to osoba, która traktuje otoczenie interaktywnie, wierząc i wiarę tę wcielając w życie, że wszystko jest możliwe i że zawsze ma się wpływ na to, co dzieje się teraz i co nastąpi w przyszłości. Bomba, czyż nie?

Naturalnie, istnieją pewne zagrożenia wynikające z takiej postawy, ale też nie powiedziałem, że jest ona bezpieczna (dobra tak, ale nie bezpieczna). Najczęściej skutki negatywne wynikają przy wybuchowym połączeniu tej cechy z naiwnością, która to w jakimś sensie obecna jest w każdym graczu, a tylko występuje w różnym natężeniu. Przyznaj sam, że jeśli przykładowo znałbyś lepsze rozwiązanie jakiegoś problemu i podałbyś go zainteresowanemu, a ten z niego mimo wszystko nie skorzystał, czułbyś się zawiedziony, potem zły, a na końcu jednoznacznie określiłbyś inteligencję owego osobnika. A przecież każdy ma prawo dochodzić do celu własnymi drogami, o czym wiesz, i tak naprawdę wkurza Cię po prostu fakt, że ktoś łamie zasady interaktywności i burzy Twój świat. Zresztą taki przykład jest jeszcze do zniesienia, gdyż mieści się w ogólnie przyjętych normach, gorzej jeśli ktoś przekroczy granice interaktywności i zacznie życie traktować jak grę. Znasz ten przykład, kiedy obok kierowcy siedzi ktoś, kto ciągle podpowiada mu gdzie i jak ma jechać, „bo-on-wie-lepiej"? Albo ten, kiedy ktoś notorycznie obraża się na cały świat, winiąc wszystkich za swoje kolejne nieudane przedsięwzięcia. No tak, ale wtedy tacy ludzie nie są już graczami, tylko osobami z zaburzeniami psychiki i należy ich po prostu hospitalizować. My zaś jesteśmy nienormalni normalnie, oddając się z upodobaniem kontrolowanemu nałogowi. I totalnie interaktywni. Amen.

Gracz

KANTYNA

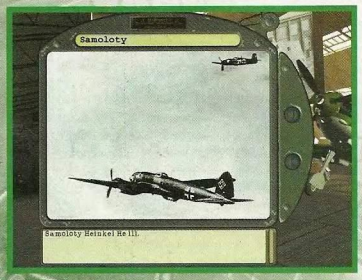
Witam w kolejnym odcinku Kantyny i zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca przedstawiam recenzję programu Historia II Wojny Światowej: Blitzkrieg. Seria ta, której program ten jest początkiem, ma być kompendium wiedzy o ostatniej wielkiej wojnie. Najważniejszym jej atutem jest osoba przygotowująca całą warstwę merytoryczną programu - Bogusław Wołoszański. Jest on chyba najbardziej znanym propagatorem historii XX wieku, a szczególnie wydarzeń dotyczących II Wojny Światowej. Właśnie on współpracował z firmą Optimus Nexus przy tworzeniu tego programu.

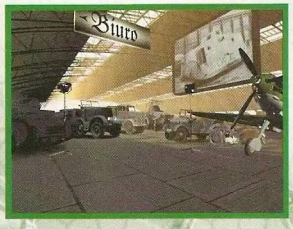
Historia II Wojny Światowej: Blitzkrieg prezentuje rozwój broni pancernej od jej wynalezienia do wybuchu kolejnej wojny. Na tym tle jest również przedstawione załamanie i odrodzenie potęgi militarnej Niemiec pomiędzy kolejnymi konfliktami globalnymi oraz wpływ na te przemiany polityki Adolfa Hitlera. W encyklopedii tej będziesz mógł się zapoznać nie tylko ze zdarzeniami historycznymi, ale także poznać biografie ważniejszych osób występujących na arenie politycznej i militarnej tego okresu.

Swą podróż po wirtualnym sztabie rozpoczynasz w jego lewej części. Stąd możesz udać się do hangaru ze zbiorami sprzętu wojennego, posłuchać opowieści pana Wołoszańskiego lub poszukać konkretnych informacji. Na prawo (ale źle widoczna - podjedź myszką do brzegu ekranu i kliknij) znajduje się następna część pomieszczenia. Tu umieszczono projektor z dwudziestominutowym filmem, bibliotekę z kalendarium i wydarzeniami politycznymi oraz tajne akta za obrazem Hitlera. Wszystkie informacje tekstowe są bogato ilustrowane materiałami ikonograficznymi. Co ciekawsze, w hangarze prócz zdjęć przygotowane również renderowane w czasie rzeczywistym modele niektórych typów uzbrojenia.

Program został znakomicie przygotowany pod względem faktograficznym. Czuć tu rękę Bogusława Wołoszańskiego. Kompletne kalendarium zawierające wszystkie istotne dla tematu informacje, znakomicie dobrane fragmenty filmowe i doskonały komentarz to rzeczy, do jakich pan Bogusław przyzwyczaił rzesze swoich fanów. Te elementy znajdziesz i na tym krążku CD. Trochę gorzej prezentuje się strona techniczna encyklopedii. Przede wszystkim, jeśli nie jesteś zorientowany, to możesz mieć nieliche kłopoty z dostaniem się do prawej części pomieszczenia. Brak jest jakiegokolwiek odnośnika i tylko przypadkowe kliknięcie przy prawym brzegu ekranu może Cię tam zaprowadzić. Kolejna sprawa to niezbyt dobrze wykonane modele 3D. Zdarza się, że w niektórych czołgach brakuje dna lub numery taktyczne z jednej strony są naniesione normalnie, a z drugiej strony widzisz tę samą liczbę lecz w lustrzanym odbiciu. W tekście znajduje się też kilka literówek, jednak producent obiecał, że w kolejnych wznowieniach tej części i następnych tomach wady te zostaną usunięte.

Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futerał





Tawerna

NOWINKI

Minął kolejny miesiąc i oto znamy już następne erpegi, których premierę producenci zapowiadają na rok 1998. Oto one:

W drugim kwartale ukaże się Battlespire (Bethesda/Vigrin) czyli trzecia część sagi pt. Elder Scroll (Arena i Daggerfall); Jagged Alliance 2 (SirTech/ Virgin) następca gry, której fanom RPG przypominać chyba nie trzeba; Revant (Cinematix/ Eidos) czyli kolejny rolplej z izometrycznym widokiem (Diablo) i nielinearną fabułą; Elric (Haiku Studios/Psygnosis), o którym trudno powiedzieć cokolwiek więcej, ponad to, że jest to uproszczona przeróbka powieści Michaela Moorcocka i że podobnie jak Revant, przypominać będzie Diablo.

ooo

Trzeci kwartał zdecydowanie należeć będzie do Diablo 2 (Blizzard/Sierra), przy czym gra będzie zawierała więcej postaci do wyboru, więcej czarów i więcej broni, a ponadto na mapie pojawią się 4 osady, a nie jedna. Pozostałe tytuły to Blade (Rebel Act/Gremlin) - ciekawa propozycja z Hiszpanii rolpleja 3D z pierwszoosobową narracją; Wizardry 8 (SirTech/Virgin) - kolejna część słynnego cyklu RPG, także wykorzystująca środowistko 3D; Might & Magic 6 (3DO/UbiSoft), o której to grze pisałem miesiąc temu, iż planuje się jej wydanie w wersji polskojęzycznej.

ooo

Czwarty kwartał pozostaje nadal wielką niewiadomą i jedyną grą, jaką udało mi się wyśledzić, jest Requiem (Cyclone Studios/ UbiSoft), rolplej w środowisku 3D, który cechować będą potężne wymagania sprzętowe (gdzieś słyszałem, że wcale nie będzie to rolplej, tylko kolejny doomowiec, zaś jak jest naprawdę, przekonamy się dopiero pod koniec roku).

Witam. Miesiąc temu postanowiłem poeksperymentować i wraz ze zmianą szaty ŚGK, zmienić także wygląd i zawartość „Tawerny". No i wychodzi na to, że eksperyment się udał. Ogólnie pomysł przypadł Wam do gustu, choć oczywiście byli też krytycy (na szczęście w mniejszości). Przyznaję, że cieszy mnie to niezmiernie i zachęca do kontynuowania dotychczasowych działań, nie zapominając rzecz jasna o nowych pomysłach. Przy okazji dziękuję wszystkim tym, którzy fatygowali się, aby ocenić nową „Tawernę". Mam nadzieję, że na tym nasz konktakt się nie zakończy i że będziecie żywo reagować na tematy, które będą tu poruszane. Tym bardziej, że na zachętę mam coś w zanadrzu - gry komputerowe przyznawane autorom listów miesiąca. Naprawdę warto spróbować swoich sił.

RAZ KANON POPROSZĘ

Nie wiem jak Wam, ale mnie pokazywany miesiąc temu w telewizji film pt. „Conan Barbarzyńca" bardzo przypadł do gustu. Pamiętam, że kiedyś, kiedy oglądałem go na półlegalnym pokazie wideo (były takie czasy, starsi pamiętają), byłem pod jego ogromnym wrażeniem, bo po prostu wcześniej czegoś takiego nie widziałem. Minęło kilka(naście) lat i oto dano mi szansę zobaczyć ów obraz ponownie i zweryfikować swoją opinię. Wypadła pomyślnie, kazji definitywnie odrzuciłem wszystkie te głupoty Poważnych-Panów-Krytyków-Filmowych, że „Conan Barbarzyńca" to dzieło niewarte uwagi, kiczowate i pozbawione jakiegokolwiek sensu, czego dowodem miała być chociażby słaba gra aktorska i nikła ilość dialogów. No cóż, od razu widać, że wspomniani „fachowcy" po prostu nie znają się na rzeczy, wymagając, aby film z gatunku heroic fantasy roił się od dylematów moralnych schyłku XX wieku, menadrów przeintelektualizowanej klasy średniej i czarnego humoru angielskiego. Oświadczam, że dopiero wtedy byłaby to istna bryndza.

Przy okazji emisji „Conana Barbarzyńcy" zdałem sobie sprawę, że właściwie nigdy nie grałem w żadnego erpega poświęconego temu bohaterowi, a przecież jest to - było, nie było - prawdziwy gigant w świecie fantasy. Podobnie jak Drużyna Pierścienia czy adept magii z Archipelagu. I wtedy coś mnie tknęło. Otóż jeśli ktoś przypatrzy się uważnie komputerowym rolplejom, to ze zdziwieniem stwierdzi, że z literaturą i filmem fantasy, a dokładniej z czymś, co można by nazwać kanonem gatunku, mają one niewiele wspólnego. To znaczy, mają - rodzaj świata, ale mnie chodzi o słynne postacie i słynne przygody. Twórcy gier wolą wymyślać własne fabuły, czasem wyważając drzwi już kiedyś przez kogoś otwarte. Trudno powiedzieć, dlaczego tak się dzieje? Być może autorami gier kieruje strach, że nie osiągną poziomu pierwowzoru i się skompromitują, co przyznam wydaje się być bardzo prawdopodobne. A może uważają, że nikogo taka gra by nie zaciekawiła? Zresztą co by nie mówić, gier takich nie ma i wygląda na to, że w najbliższym czasie nie będzie. A może jednak ktoś pokusi się o taki eksperyment? Hej, słyszy mnie tam kto? Ja proszę o coś z kanonu!

Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

LISTY OD CZYTELNIKÓW

Drogi KACIE!

Raz na jakiś czas zachęcasz na tej stronie młodszych graczy do sięgania po wybrane tytuły, podając nawet konkretną listę najlepszych gier. W większości zgadzam się z Twoimi propozycjami, ale też w niektórych przypadkach mam wątpliwości. Założę się, że ten sam problem mają także inni weterani rolplejów. I właśnie przy tej okazji wpadłem na pewien pomysł. Może ogłosiłbyś, aby każdy z zainteresowanych Czytelników przysyłał do Ciebie swój własny zestaw przebojów, a Ty zebrałbyś to, posegregował i ogłosił taką listę pod nazwą ROLPLEJE WSZECHCZASÓW. Taki spis na pewno pomógłby młodszym graczom w wyborze lepszych tytułów, a nam, starym wyjadaczom, dał przyjemność wspólnego stworzenia kanonu komputerowych RPG. Ciekaw jestem, jaka gra zajęłaby pierwsze miejsce. I jakie znalazłyby się w pierwszej dziesiątce. I w ogóle, ile gier byłoby wartych polecenia.

Adam Jankowski
Poznań

Nie powiem, propozycja nawet mnie zaciekawiła, choć ma wiele mankamentów. Na przykład, jaką datę wybrać na datę graniczną (przecież tekstówek pod uwagę brać nie będziemy, bo nie mają one szans w konkurencji z dzisiejszymi rolplejami). Albo ile gier zamieścić na liście - 10, 50, 100? I czy dostanę tyle miejsca w ŚGK, aby je wszystkie wymienić? No nie wiem, muszę to przemyśleć. Proponuje także Wam zabrać w tej sprawie głos - Wasza opinia ostatecznie zadecyduje o wprowadzeniu w życie pomysłu Adama. Przy okazji napiszcie kilka słów o rolplejach: od kiedy je lubicie, co podoba Wam się w nich najbardziej, co chcielibyście w nich zmienić lub do nich dodać. Czekam na Wasze listy. Pozdrowienia.

imć KAT

PS. Autor listu otrzymuje ode mnie grę komputerową. Gratuluję, nagroda zostanie wysłana pocztą.

KONSOLA
DODATEK SPECJALNY SGK

NOWINKI

Jak wieść gminna niesie, Sony od momentu wypuszczenia konsoli Playstation zdołało sprzedać aż 30 milionów egzemplarzy tej maszynki. Prawie 11 milionów sprzedano w samej Japonii, prawie tyle samo przypadło na Amerykę Północną (ale nie oszukujmy się, chodzi tutaj głównie o Stany Zjednoczone), zaś Europejczycy zadowolili się 8 milionami. Ciekawe, co na to konkurencja? Czy kiedykolwiek pozostałe konsole (Saturn oraz Nintendo 64) osiągną podobne liczby?

Duke Nukem: Total Meltdown. Użytkownicy Saturna od jakiegoś już czasu zachwycają się bardzo dobrą, moim zdaniem, konwersją Duke Nukem na ich konsolę. Posiadacze Playstation nie mieli tyle szczęścia. Na szczęście, lada moment stan ten się zmieni. Duke Nukem: Total Meltdown ma być mocno ulepszony w stosunku do tego samego tytułu na inne platformy. Jak zapowiadają autorzy, gra oprócz standardowych 28 poziomów ma zawierać 6 dostępnych jedynie w wersji na PSX. Żeby było śmieszniej, poziomy te będą parodiowały „wybitne osiągnięcia" współczesnej kultury, takie jak serial telewizyjny „Z archiwum X", muzyka disco itp. Poza tym przeciwnik z końca gry ma przypominać Keitha Flinta z Prodigy. Szkoda tylko, że dodatkowo nie przewidziano możliwości gry dwóji graczy na jednej konsoli.

Cardinal Syn. Jeśli gra będzie wyglądała tak, jak na zdjęciach i przy tym będzie odpowiednio płynna, to zapowiada się nowa generacja trójwymiarowych bijatyk, a tym samym oznacza to, że przeboje typu Soul Blade odejdą do lamusa. Cardinal Syn to bijatyka utrzymana w konwencji fantasy z charakterystycznymi dla niej przeróżnymi postaciami wyposażonymi w cała gamę uzbrojenia. Ponadto bijatyka ta będzie charakteryzowała się odlotową grafiką (jak zwykle).

konsola: Playstation
producent: SCE
data: I kwartał '98

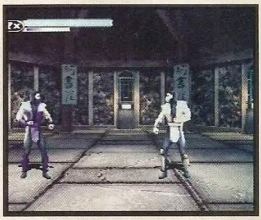
Klonoa to nowa trójwymiarowa platformówka. Przygotowywana jest przez specjalistów z Namco, więc można mieć pewność, że gra będzie co najmniej dobra. Piszę „co najmniej", bo wszelkie zapowiedzi i obrazki z gry pozwalają przypuszczać, że będzie to największy przebój w grach tego typu. Klonoa przypomina połączenie Nights oraz Pandemonium, różni się od nich jednak bardziej kolorową i dopracowaną grafiką. Pod tym względem Klonoa będzie przypominać Crash Bandicoota.

konsola: Playstation
producent: Namco
data: marzec '98

zebrał i przedstawił: Kłomczuch

Mortal Kombat Myt

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa



Mortal Kombat zdobyło sobie na całym świecie rzeszę zagorzałych wielbicieli. W bardzo krótkim czasie powstały trzy części gry oraz wiele edycji specjalnych na różne platformy, przy czym wszystkie z nich wyglądały na bardzo do siebie podobnie. Z MK Mythologies: Sub-Zero jest zupełnie inaczej. Sądzę, że to wydanie będzie prawdziwym szokiem dla konserwatywnej części miłośników tej bijatyki, bowiem autorzy zdecydowali się na wprowadzenie do gry... wątku przygodowego! Na szczęście (dla fanów), nie są to zmiany zbyt wielkie. W sumie, MK Mythologies: Sub-Zero to nadal Mortal Kombat, choć nieznacznie różniący się od pierwowzoru.

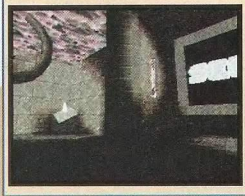
Quake

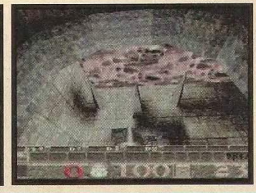
konsola: Saturn ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Sega

Pojawienie się Quake'a było niezwykłym wydarzeniem na rynku gier komputerowych, sama gra zaś w szybkim czasie zdobyła sobie ogromną ilość miłośników. Obecnie także posiadacze konsoli Sega Saturn mogą sprawdzić, czy Quake wart jest tylu zachwytów i dołączyć do rzeszy fanów, a to dlatego, że Quake istnieje obecnie także w wersji na tę platformę.

Jak powszechnie wiadomo, Saturn do niedawna traktowany był po macoszemu przez producentów gier FPP (First Person Perspective). Na tym polu górowało głównie Playstation, gdzie pojawiały się takie hity, jak Alien Trilogy czy Disruptor. Dziwnym trafem nas, posiadaczy Saturna, omijały takie kąski, w zamian zaś otrzymywaliśmy produkcje raczej nie najwyższych lotów; można by powiedzieć - gry bez przeszłości i bez przyszłości. No, może trochę przesadzam, ale tylko trochę. Na szczęście teraz jest to już przeszłość.

Pod wieloma względami, ale nie wszystkimi, o czym za chwilę, Quake jest znacznie lepszy od Disruptora czy Alien Trilogy, nie wspominając już o PSX-owych konwersjach Dooma czy Hexena. Przede wszystkim jest grą w pełni 3D, co znaczy, że wszystkie obiekty, łącznie ze stworami, są trójwymiarowe. Co poza tym? Oczywiście, potężny świat - niesamowite, wielkie przestrzenie i bardzo zróżnicowane poziomy. Autorzy przygotowali 32 etapy, w tym aż (a może tylko) 4 dostępne wyłącznie na Saturnie. Oprócz tego Quake to wielce nastrojowa oprawa dźwiękowa. Wszystkie te przerażające dźwięki i straszliwie brzmiące melodie pasują do mrocznej scenerii gry, sprawiające że klimat jest odpowiednio „straszny".





Niestety, choć fakt wydania Quake'a na Saturna cieszy, trzeba otwarcie powiedzieć, że nie wszystko wygląda tu tak, jakby się chciało. Nie owijając w bawełnę, nie znajdziesz tu zbyt dobrej grafiki! To straszne, ale prawdziwe. Strona wizualna jest o niebo lepsza w ponad rok starszym Disruptorze, jakby bardziej kolorowa. No i nie wiem dlaczego, ale grafika w Quake jest straszliwe ziarnista! Te wszędobylskie piksele odstraszają, a posiadaczom innych platform sprzętowych mogą dać niezbite argumenty, że Saturn jest czymś gorszym, a tak przecież nie jest. Podejrzewam, iż winny tu jest wszystkiemu fakt, iż na Saturnie gra pracuje w niskiej rozdzielczości. Z tego też powodu odległe obiekty są na przykład bardzo niewyraźne, a to w grze tego typu naprawdę psuje zabawę. Dobrze, że chociaż płynność animacji jest zadowalająca. A, prawda, jedno co zadziwia, to olbrzymia różnorodność tekstur, jest to o tyle dziwne, że Saturn posiada przecież o wiele mniejszą pamięć operacyjną niż pecety.

Czy biorąc pod uwagę wszystkie plusy i minusy, warto zagrać w Quake'a na Saturnie? Oczywiście, że warto. Jakby nie pat-

hologies: Sub-Zero

producent: Midway

Teraz muszę troszeczkę ponarzekać na jakość wykonania. Moim zdaniem, możliwości Playstation są znacznie większe niż można by sądzić po obejrzeniu tej gry. Już na pierwszy rzut oka widać, że na ekranie nie ma więcej niż 256 kolorów, a animacja pozostawia wiele do życzenia. Nie wymagam od autorów zastosowania trybu wysokiej rozdzielczości, ale przydałoby się trochę więcej staranności w opracowaniu strony graficznej. Oprawa dźwiękowa jest znacznie lepsza, chociaż również nie zachwyca oryginalnością. Właśnie z tych powodów MK Mythologies: Sub-Zero to produkt, który nie podbije rynku, tak jak uczynili to jego poprzednicy, choć z pewnością zaciekawi maniaków tego rodzaju zabawy.

Kłomczuch

Maximum Force

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Midway

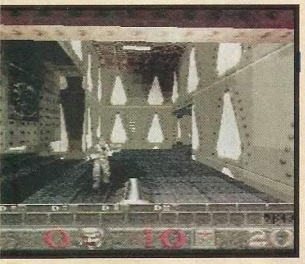
Zasiadając do tej gry, zastanawiałem się, co kryje się pod tak „oryginalnym tytułem". Okazało się, że to nic innego, jak kolejna kopia nieśmiertelnego Operation Wolf. No tak, pewnie wcale nie pamiętasz tego tytułu. To może Die Hard Trilogy lub Area 61 coś Ci powie. Tak, tak, Maximum Force to „gra celownik" - przepraszam za określenie, ale nic innego nie przychodzi mi do głowy.

Co oferuje sama gra? No cóż, z całą pewnością najmocniejszym punktem Maximum Force jest renderowana, bardzo kolorowa grafika i płynna animacja. Niezła jest też oprawa dźwiękowa, znakomicie pasująca do klimatu, o ile o czymś takim można mówić. Niestety, sterowanie za pomocą dżojpada jest raczej uciążliwe i dlatego też polecam pistolet. Gra nabiera

w tym momencie jakby zupełnie innego wymiaru.

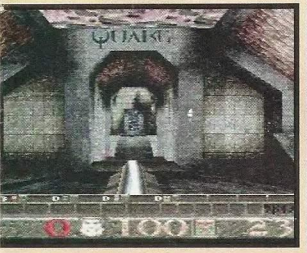
Prawdę powiedziawszy, już po przegraniu kilku pierwszych minut od razu nasunęło mi się skojarzenie, że całość bardzo przypomina inny tytuł, wspomniany już Area 61. Nie wiem, może tylko tak mi się wydaje, ale Maximum Force wygląda właśnie jak ta gra, ale ze zmienioną grafiką. Chociaż może tak wyglądają wszystkie gry tego rodzaju? Nie, na pewno tak nie jest. Die Hard Trilogy wygląda zupełnie inaczej, tak więc albo jest to zbieg okoliczności, albo celowe naśladownictwo. Cóż, z tego właśnie względu polecam tylko miłośnikom Area 61.

Kłomczuch



rzeć, jest to najlepszy doomowiec na tę konsolę. No i inni konsolowcy TAKIM hitem pochwalić się nie mogą.

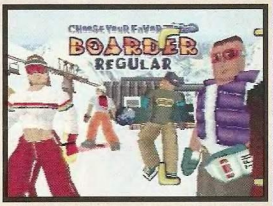
NoWay



Steep Slope Sliders

konsola: Saturn ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Sega

Jakiś czas temu w „Konsoli" opisywana była gra Cool Boarders. Była to chyba w owym czasie jedyna gra symulująca bardzo młodą dyscyplinę sportową, jaką jest Snow Boarding (jazda po śniegu na desce). Dyscyplina ta staje się ostatnimi czasy coraz popularniejsza, nic więc dziwnego, iż powstała nowa gra poruszająca ten temat - właśnie Steep Slope Sliders.



Na dobrą sprawę, nie potrafię powiedzieć, która z obydwu gier jest lepsza. Każda z nich ma jakieś wady i zalety. Gdyby tak połączyć zespoły programistów, którzy pracowali nad tymi tytułami, prawdopodobnie powstałaby gra-cud. Tak się nie stało, mamy więc to, co mamy - dwa konkurencyjne produkty o identycznej jakości. Graficznie SSS nie odbiega od rywala, choć... Nie wiem dlaczego, ale momentami uważam, że graficznie gra ta jest dużo gorsza od Cool Boarders, a momentami - że dużo lepsza. Dzieje się tak chyba dlatego, że w SSS obiekty są mniej rozbudowane, za to posiadające lepsze tekstury. Poza tym SSS charakteryzuje się bardziej zróżnicowanymi od strony graficznej trasami, nie ma się więc takiego uczucia monotonii, jak podczas gry w Cool Boarders.

Czy warto zagrać w SSS. Owszem, dokładnie tak samo, jak w Cool Boarders, bowiem obydwie gry, jak już wspominałem, prezetują ten sam poziom. Którą z nich wybrać - o tym musisz już zadecydować sam.

NoWay

Zapewne jesteście ciekawi, jak wygląda głosowanie na „Najlepszą-Firmę-Produkującą-Gry-Komputerowe-Wszechczasów". Cóż, zasadniczo w układzie sił nie nastąpiło większe przegrupowanie - nadal królują Microprose i Electronic Art, przy czym dołączył do nich jeszcze Blue Byte. Wygląda na to, że tak już pozostanie i prawdę powiedziawszy, wcale się temu nie dziwię. Faktycznie firmy te mają na swoim koncie ogromną ilość hitów, a w dodatku wciąż wypuszczają nowe. Za nimi znajdują się inne, równie znane teamy: Bullfrog, Ocean, Lucas Arts, Cryo, Interplay, SSI i kilka innych. Niestety, tylko nieliczni wymieniali firmy „maluśkie" czy „już nie istniejące". Temu także się nie dziwę - liczą się w końcu tylko Ci, o których się mówi. Trochę szkoda, ale tak to już jest.

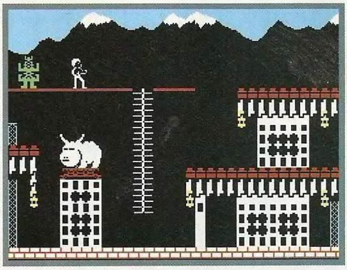
Ponieważ głosowanie uważam już za skończone, proszę nie przysyłać więcej swoich listów na ten temat (chyba, że ktoś czuje, że musi, he, he). W zamian proponuję zająć się innym tematem, a mianowicie: „Moja pierwsza gra komputerowa". Oczywiście, miło mi będzie poczytać, jakie mieliście przygody z tym związane, choć zasadniczo interesuje mnie po prostu sam tytuł. Listy proszę przysyłać na adres korespondencyjny redakcji z dopiskiem „RETRO".

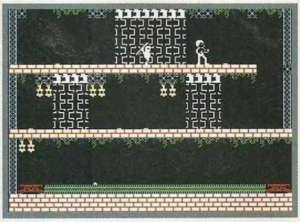
A teraz - najwyższa pora cofnąć się w daleką przeszłość i powspominać stare, dobre czasy.

Bruce lee

Właśnie doszedłem do wniosku, iż będę musiał chyba zrezygnować z prowadzenia tej działki. Nikt przy zdrowych zmysłach nie lubi zalewać się łzami regularnie raz na miesiąc, a ja znów gorzko zaszlochałem, tym razem za sprawą gry Bruce Lee. Po prostu przypomniały mi się chwile, gdy razem z przyjaciółmi godzinami graliśmy w tę grę.

Była to chyba pierwsza gra, która wprowadzała możliwość tak ciekawego i niesztampowego współzawodnictwa. Jeden gracz wcielał się w postać legendarnego mistrza walk wschodu Bruce'a Lee, a drugi w potwornego strażnika tajemniczego zamku. Celem Bruce'a było odnalezienie wszystkich pozawieszanych w tym zamku lampionów, zaś celem strażnika oczywiście powstrzymanie Bruce'a. Strażnik miał pomocnika w postaci niewysokiego Ninja, którym sterował komputer. Gra była bardzo, bardzo ciekawa. Komnat w zamku wydawało się być bez liku, a pomysłowość autorów, którzy porozmieszczali w nich dziwaczne przeszko-





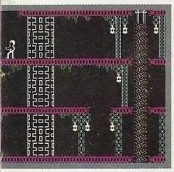
Sabre Team

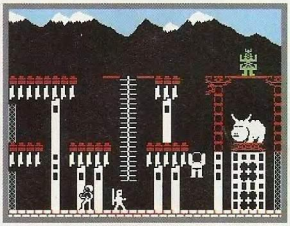
Właściwie zawsze uwielbiałem strategie. Moje pierwsze spotkanie z tego rodzaju grami miało miejsce dawno temu, jeszcze w czasach 8-bitowego ZX Spectrum, a stało się to za sprawą Laser Squad. Grę przeszedłem kilkakrotnie, a że nie był to gatunek zbyt popularny, nie pojawiły się żadne kontynuacje i musiałem poczekać na coś nowego.

Dopiero w po kilku latach programiści z Krisalis wpadli na pomysł zrobienia podobnej gry. Niestety, a dla niektórych - na szczęście, autorzy zmienili tematykę gry z fantastycznej na realistyczną, że się tak wyrażę, bowiem Sabre Team przedstawia działania grup komandosów wysyłanych na arcyciekawe akcje. Gra jest bardzo rozbudowana i na początku wydawać się może zbyt skomplikowana w obsłudze, jednak po paru minutach grania okazuje się, że wszystko jest dobrze przemyślane i sterowanie grą nie powoduje zgoła żadnych komplikacji.

Poza samą akcją, autorzy załączyli w grze możliwość wyboru uzbrojenia komandosów - i to z potężnego arsenału, co ucieszy prawdziwych militarystów. Każda broń posiada krótką charakterystykę oraz oczywiście wady i zalety, które zadecydują o ostatecznym wyborze. Oczywiście, także każdy członek oddziału posiada swoje własne charakterystyki, co należy uwzględnić

gra:zręcznościowa
producent: Ocean
komp.: Atari ST, ZX Spectrum, C64, Amstrad, Atari

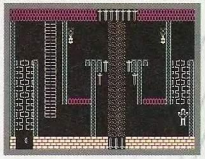




dy, porażała. Co ciekawe, nie było w niej żadnych ukrytych komnat czy modnych dzisiaj bonusowych poziomów, a mimo tego gra była na tyle ciekawa, że nawet po skończeniu włączało się ją jeszcze raz.

Bruce'a Lee widziałem chyba na wszystkich możliwych platformach. Moim zdaniem, najlepsza była wersja na Amstrada Schneidera. W tę też wersję grałem chyba najwięcej. Wcale nie przesadzę mówiąc, że Bruce Lee to jedna z tych gier, które dały mi najwięcej radości. Kłomczuch POLECA.

Kłomczuch



gra: strategiczna
producent: Krisalis
komp.: Amiga, Atari ST, PC 386

przy doborze broni oraz wyposażenia ogólnego.

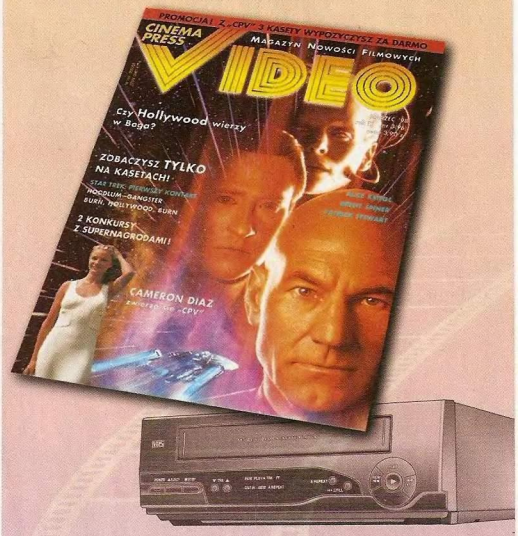
Graficznie, podobnie jak muzycznie, gra prezentuje się bardzo dobrze. Zastosowano w niej izometryczny rzut z tą modyfikacją, że wszystkie elementy najbliższego otoczenia poszczególnych żołnierzy są doskonale widoczne. Ruch odbywa się w turach, dzięki czemu można w spokoju rozplanować swoje posunięcia. Biorąc obydwie cechy pod uwagę, można powiedzieć, że Sabre Team w zasadzie przypomina taktyczną część UFO (oczywiście, w rzeczywistości jest na odwrót, bo to Sabre Team był pierwszy). Jedyną wadą, jaka mnie razi, jest to, że tak długo trzeba czekać na ruch komputerowych graczy, ale przecież mówimy o grze z innej epoki.

Jeśli nie grałeś jeszcze w Sabre Team, uczyń to koniecznie. Osobiście ręczę, że nie będziesz żałował. Jeśli natomiast grałeś, namawiam Cię do ponownego sięgnięcia po nią. TAKIEJ gry nie wolno wszak odkładać do lamusa. A już na pewno o niej zapominać.

Kłomczuch

Czy masz już marcowy numer

CINEMA PRESS VIDEO ?



- *filmowe adresy internetowe*
- *70 premier filmowych marca*
- *o seryjnych mordercach (tylko dla dorosłych)*
- *czy aktorzy wierzą w Boga?*
- *cała prawda o MIB-ach*
- *o fenomenie trekkies, czyli fanów cyklu „Star Trek"*

Weź udział w dwóch superkonkursach! Do wygrania m.in. oryginalne kurtki załogi USS „Enterprise", termosy kosmiczne i zegarki „Star Trek".

PROMOCJA Z „CPV" TRZY KASETY ZA DARMO!

STAR TREK PIERWSZY KONTAKT

„To jak dotąd najlepszy „Star Trek". Pełen akcji, dramatyzmu, nadziei pokładanej w przyszłość; zawierający wiele nowych pomysłów i niespodzianek dla fanów tego cyklu".
Rick Berman, producent

„Star Trek" to jedna z najpopularniejszych kosmicznych sag, która od wielu dziesięcioleci nieprzerwanie cieszy się powodzeniem wśród telewidzów i kinomanów na całym świecie. Najnowsza, ósma już z kolei fabularna część przygód bohaterów tego cyklu zatytułowana jest „Star Trek: Pierwszy kontakt".

Akcja filmu rozpoczyna się sceną kosmicznej bitwy, w której połączone siły Gwiezdnej Floty udaremniają próbę zaatakowania Ziemi przez Borgów; cybernetycznie przetworzonych istot z niezbadanych obszarów galaktyki. W bitwie tej uczestniczy także dowodzony przez kapitana Pickarda statek „Enterprise E", którego załoga, ścigając przeciwnika, przenosi się z XXIV wieku do roku 2063. W tym to właśnie czasie, z bazy rakietowej w Montanie ma wystartować Phoenix - wyposażona w napęd łukowy rakieta Zeframa Cochrane'a. Jej historyczny lot doprowadzi do „pierwszego kontaktu": spotkania ludzi z istotami pozaziemskimi, a w konsekwencji do powstania Zjednoczonej Federacji Planet i rozpoczęcia podboju kosmosu. Borgowie zamierzają nie dopuścić do tej wyprawy. Ich plany zaś próbuje pokrzyżować załoga „Enterprise E".

Film od początku miał być częścią obchodów 30-lecia istnienia filmowego cyklu „Star Trek". Całą historię wymyślili wspólnie producent Rick Berman oraz autorzy scenariusza Brannon Braga i Ronald D. Moore.

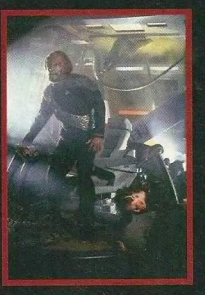
Berman, który dwa lata wcześniej wyprodukował pełnometrażowy „Star Trek: Pokolenia"; do realizacji filmu zaangażował ekipę na stałe pracującą przy tej gwiezdnej serii. Reżyserem został Jonathan Frakes, który z cyklem „Star Trek" związany jest od prawie 10 lat (zrealizował m. in. wiele odcinków telewizyjnej serii „Star trek: Następne pokolenie"). Frykes zagrał ponadto jedną z głównych ról (komandora Rikera). Starannie dobrano też wszystkich aktorów dbając, aby widzowie mogli zobaczyć postacie znane także z wcześniejszych telewizyjnych i pełnometrażowych odcinków cyklu.

Zdjęcia do „Star Trek: Pierwszy kontakt" rozpoczęły się w kwietniu 1996 roku w Arizonie. Pierwszym plenerem były obiekty dawnej bazy broni jądrowej w Muzeum Pocisków Tytan w Green Valey. Filmową rakietę Phoenix zagrał pocisk balistyczny Tytan II. W trakcie tygodnia zdjęć najwięcej kłopotów sprawiły ponad 50 stopniowe upały i ciasnota pomieszczeń (zaprojektowanych dla kilku wojskowych techników, a nie dla prawie stuosobowej ekipy). Następnie filmowcy odwiedzili m. in. południową Kalifornię i wybrane obiekty Los Angeles. Ostatnie 9 tygodni zdjęć nakręcono w pięciu studiach wytwórni Paramount, w których powstał nowy statek „Enterprise E" i jego wnętrza. Projekt nowego statku kpt. Pickarda wykonał John Eaves, a wnetrza zaprojektował Michael Okuda. W porównaniu ze swoimi poprzednikami, nowy „Enerprise" jest mniejszy i bardziej smukły, ale też lepiej wyposażony i uzbrojony. Zupełnie nowe są też niektóre pomieszczenia (m. in. sterówka i maszynownia). Zmieniono również kostiumy bohaterów, w tym mundury Gwiezdnej Floty.

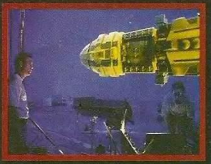
Efekty specjalne do filmu wykonała słynna Industrial Light& Magic Georga Lucasa i specjalizująca się w cyfrowych efektach specjalnych firma Pop Film (oddział kalifornijskiej Pacific Ocean Post, której technicy pracowali m. in. przy „Dniu Niepodległości"). Specjaliści z IL&M odpowiadali za wszystkie sceny z efektami, które realizowane były w trakcie okresu zdjęciowego. Na masową skalę wykorzystywano w nich „błękitne ekrany", a efektów komputerowych użyto m. in. przy symulacji stanu nieważkości. W IL&M zaprojektowano też modele statków kosmicznych, w tym „Enterprise", „Phoenixa" i „kosmicznego sześcianu" Borgów . Pop Film natomiast wykonał postprodukcję w technice cyfrowej, w tym 41 specjalnie zaprojektowanych ujęć animacji komputerowej. Za wykreowanie Borgów odpowiadał Michael Westmore jr. Projekt oparł na wizerunku Borgów znanym z jednego z odcinków serialu „Następne pokolenie" (wydanym w Polsce na kasetach video pt. „Lepszy świat"). Zaprojektował ponadto elektroniczną aparaturę, służącą do animacji Borgów (wykonano łącznie 36 makiet i 8 modeli, których charakteryzacja i uruchomienie zajmowało od 5 do 8 godzin).

„Star Trek: pierwszy kontakt" spodoba się z pewnością wszystkim fanom tego cyklu. Jak zwykle zobaczą w nim ulubionych bohaterów, wartką akcję i widowiskowe efekty specjalne. Szkoda tylko, że wcześniej nie można było zobaczyć filmu na ekranach kin. Na kasetach wideo pojawi się natomiast 17 marca dzięki ITI Home Video.

opr. Robert Wiśniewski



Tytuł: Star Trek: Pierwszy kontakt
Tytuł oryginalny: Star Trek: First Contact
Reżyseria: Jonathan Frakes
Scenariusz: Brannon Braga i Ronald D. Moore
Zdjęcia: Matthew F. Leonetti
Muzyka: Jerry i Joel Goldsmith
Scenografia: Herman Zimmerman
Charakteryzacja: Michael Westmore
Kostiumy: Deborah Everton i Robert Blackman
Montaż: John W. Wheeler
Efekty specjalne: Industrial Light &Magic i Pop Film
Obsada: Patrick Stewart (kpt. Jean-Luc Picard), Jonathan Frakes (kmd. William Riker), Brent Spiner (kmd. Data), Forge LeVar Burton (kmd. Geordi La), Michael Dorn (kmd. Worf), Gates McFadden (dr Beverly C. Crusher), Marina Sirtis (kmd. Deanna Trol), Alfre Woodard (Lily Sloane), James Cromwell (Zefram Cochrane) i inni.
Produkcja: Motion Picture Group dla Paramount Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 110 minut.



ŻOŁNIERZE KOSMOSU

Paul Verhoeven jest jednym z najzdolniejszych, ale i najbardziej kontrowersyjnych reżyserów współczesnego kina. Rozgłos przyniosły mu takie filmy, jak „Nagi instynkt", „Showgirls" oraz widowiska SF „Robocop" i „Pamięć absolutna". Jego najnowszy film, „Żołnierze kosmosu" jest również widowiskowym obrazem science fiction i podobnie jak dwa poprzednie filmy, stał się kasowym przebojem.

Pomysł na film pojawił się w 1991 roku, kiedy to producent Jon Davison i scenarzysta Ed Neumeier (obaj współpracowali z Verhoevenem przy „Robocopie"), postanowili skierować do realizacji opowiadanie „Bug Hunt", które było filmową wersją słynnej książki Roberta A. Heinleina „Starship Troopers" (wydana również w Polsce pt. „Kawaleria kosmosu"). Przez dwa lata Verhoeven i Neumeier dopracowywali scenariusz, który różni się zasadniczo od literackiego pierwowzoru. Z książki Heinleina, twórcy filmu wykorzystali tylko postaci bohaterów i główne etapy akcji; rozwijając wiele wątków (m. in. rolę kobiet w społeczeństwie przyszłości).

Akcja filmu jest opowieścią o losach grupy młodych ludzi, którzy wstępują do armii przyszłości, aby wziąć udział w wojnie z wielkimi, przypominającymi owady przedstawicielami obcej cywilizacji.

Wobec wątpliwości szefów wytwórni TriStar, co do technicznych możliwości przedstawienia zawartej w scenariuszu historii; twórcy „Żołnierzy kosmosu" postanowili najpierw zrealizować film krótkometrażowy, w którym pokazany zostanie żołnierz przyszłości w walce z dwoma owadami. W tym celu Verhoeven i Davison skontaktowali się ze specjalistą od efektów specjalnych Philem Tippetem (m. in. Oscar za dinozaury w „Jurassic Park" S. Spielberga).

W jego Tippet Studio powstały projekty owadów (wykonał je Craig Haynes) i po 6 miesiącach pracy zrealizowany metodą animacji komputerowej film krótkometrażowy, który ostatecznie przekonał szefów wytwórni. Projektowi zapewniono prawie 100-milionowy budżet, który pozwolił na przygotowanie odpowiednich efektów specjalnych. Największym wyzwaniem były oczywiście olbrzymie insekty, z którymi w filmie walczą ludzie. Ich projekty powstały na podstawie analizy różnych żyjących w rzeczywistości owadów. Z całej serii propozycji twórcy wybrali 6 projektów, z których następnie wykonano trójwymiarowe modele. Na ich podstawie opracowano z kolei wszystkie modele insektów w systemie grafiki komputerowej oraz pełnowymiarowe makiety owadów, które wykonała firma ADI. Do sterowania „robalami" wykorzystano opracowany specjalnie dla dinozaurów z „Jurassic Park" system kontroli ruchu DID i technikę animacji poklatkowej. Za efekty związane ze scenami, które dzieją się w kosmosie, odpowiadało Sony Imageworks. Jej pracownicy (łącznie około 300 osób pracujących pod kierunkiem Scotta E. Andersona i Dana Redforda), wykorzystali wszystkie dostępne techniki efektów specjalnych (łączono animację komputerową z modelami, makietami i fotografią pirotechniczną). Dla potrzeb filmu firma Thunderstone wykonała ponad 100 modeli statków kosmicznych (najmniejsze miały po 15 cm., największe osiągały 6 metrów). Zdjęcia w 3 studiach w Silver City i animacja komputerowa zajęły ostatecznie ponad 11 miesięcy (wykonano ponad 550 ujęć z wykorzystaniem efektów specjalnych!).

Od początku twórcy filmu postanowili nie angażować wielkich gwiazd. Główne role powierzono mało znanym aktorom. Popularni aktorzy, m. in. Michael Ironside i Clancy Brown pojawili się natomiast w rolach drugoplanowych. Wszyscy przeszli dziesięciodniowe szkolenie wojskowe. Zdjęcia plenerowe rozpoczęły się w końcu kwietnia 1996 roku. W trakcie 6 miesięcy zdjęć ponad 500 osobowa ekipa odwiedziła m. in. stany Wyoming (filmowa planeta P i Klendathu), Pd. Dakotę i Kalifornię. Wzniesiono olbrzymie dekoracje przedstawiające bazę wojskową, obóz polowy dla rekrutów i podziemne tunele należące do insektów. Ekipa wykorzystała także plenery śródmieścia Los Angeles i studia Sony Pictures.

„Żołnierze kosmosu" to przede wszystkim naszpikowane efektami specjalnymi widowisko SF, które zapewne spodoba się miłośnikom tego gatunku. Natomiast zawiedzieni będą z pewnością fani twórczości Roberta A. Heinleina, bo film jest tylko luźną adaptacją jednej z jego najsłynniejszych powieści. „Żołnierze kosmosu" odnieśli kasowy sukces w USA, a twórcy efektów wizualnych zostali w tym roku nominowani do Oscara. Na ekranach polskich kin film pojawi się 13 marca.

opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Żołnierze kosmosu
Tytuł oryginalny: Starship Troopers
Reżyseria: Paul Verhoeven
Scenariusz: Ed Nuemeier na podst. powieści R. A. Heinleina
Zdjęcia: Jost Vacano i Alex Funke
Montaż: Mark Goldblatt i Caroline Ross
Muzyka: Basil Poledouris
Scenografia: Steve Wolff i Bruce R. Hill
Kostiumy: Ellen Mirojnick
Efekty specjalne: Industrial Light &Magic i Sony Pictures Imageworks

Obsada: Casper Van Dien (Johnny Rico), Dina Meyer (Dizzy Flores), Denise Richards (Carmen Ibanez), Jake Busey (Ace Levy), Clancy Brown (sierż. Zim), Michael Ironside (por. Jean Rasczak), Bredna Strong (kpt. Deladier), Marshall Bell (gen. Owen) i inni.
Produkcja: Jon Davison dla TriStar Pictures i Touchstone Pictures
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czas: 129 minut

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Ilu seriali telewizyjnych doczekał się do tej pory cykl „Star Trek"?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 03.04.1998r.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy „startrekowe" upominki ufundowane przez ITI Home Video.

Pytanie konkursowe: Wymień tytuły przynajmniej trzech innych książek Roberta A. Heinleina?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 03.04.1998r.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy filmowe upominki ufundowane przez firmę Syrena.

KONKURS!

WIEŚCI

Z KRAJU

Do końca pierwszego półrocza miłośnicy „Shadowruna RPG" ujrzą na sklepowych półkach dwa rozszerzenia do tej gry - „Grimoire: księga wiedzy magicznej" oraz „Katalog ulicznego samuraja". Oba dodatki ukażą się nakładem Wydawnictwa ISA.

Na początku marca do sprzedaży trafią „Mumie" - dodatek do popularnego storytellera „Wampir: Maskarada". Natomiast jeszcze przed końcem pierwszego półrocza ukaże się także „Przewodnik gracza" do tegoż samego systemu.

Wiadomo już z całą pewnością, że w okolicach maja i czerwca odbędzie się specjalny przedpremierowy turniej prerelease nowego dodatku do „Magic: The Gathering" zatytułowanego „Exodus". Turniej będzie oficjalnie uznawany przez DCI, a zorganizowany zostanie za pośrednictwem Wydawnictwa ISA.

W maju do księgarni trafi sławetna trylogia „Dolina Lodowych Wichrów" pióra znanego miłośnikom powieści z „Forgotten Realms" R. A. Salvatore. Wydawnictwo ISA planuje wydać wszystkie części jednocześnie. Całość powinna kosztować nie więcej niż 48 zł

ZE ŚWIATA

Miłośników „AD&D" ucieszy zapewne informacja o tym, że system ten wciąż trzyma się mocno, a jego wydawca, Wizards of the Coast - TSR, zaplanował pokaźną ilość dodatków na rok 1998. Liczba rozszerzeń co prawda jest znacznie mniejsza niż w poprzednich latach, ale praktycznie nie ma już w ofercie wydawniczej knotów, które dawniej nierzadko trafiały do sklepów. Oto kilka najciekawszych pozycji. Jeszcze w marcu wyjdzie „College of wizardry", akcesorium opisujące uniwersytety magiczne. W ramach „AD&D Odyssey series" ukażą się trzy gigantyczne przygody, opowiadające o walce o wyspę Jakandor pomiędzy magami a zamieszkującymi ją barbarzyńcami - „Jakandor: Island of war!", „Jakandor: Isle of destiny", Jakandor: Land of legend." Inna wspaniała kampania opowiada dzieje walki z lithidami planującymi zgaszenie słońca - „A darkness gathering", „Masters of eternal night", „Dawn of the overmind". Ukaże się także remake najlepiej sprzedającej się przygody w historii „AD&D" zatytułowany „Return to the tomb of horrors." Oprócz tego ukaże się masa dodatków do poszczególnych światów, z których najciekawsze to nowe Campaign setting do „Birthright"; „Wings of fury" - najdokładniejsze studium smoków w historii „Dragonlance"; „Cormanthor: Empire of elves" oraz „The fall of Myth Drannor" do „Forgotten Realms", pozwalające na grę w przeszłości tego najpopularniejszego ze światów „AD&D"; „Player's guide to Greyhawk"; „The inner planes" do „Planescape" oraz długo oczekiwane rozszerzenie - „The Shadow Rift" do „Ravenlofta".

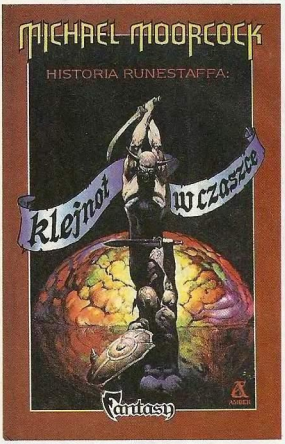
M.N

PS. Dziękuję Wydawnictwu ISA za dostarczenie materiałów do rubryki.

Rolplejowe kopalnie pomysłów

Ileż to razy słyszałem Mistrzów Gry o różnych stopniach zaawansowania narzekających na brak pomysłów do przygotowania sesji, kampanii, czy wykreowania nieszablonowego bohatera niezależnego. Co gorsza, wielu używa tego zastoju w napływie idei jako pretekstu do odwoływania sesji lub w ogóle do wymigiwania się od prowadzenia. No dobrze, ale co zrobić, jeśli rzeczywiście przećwiczyłeś już ze swą grupą wszystkie znane Ci schematy i nie masz pojęcia, skąd wytrzasnąć świeży dopływ pomysłów? Odpowiedź jest tyleż prosta, co użyteczna. Wystarczy sięgnąć po kilka książek, a na dokładkę obejrzeć parę dobrze dobranych filmów. Kilka nienajgorszych moim zdaniem propozycji znajdziesz w poniższym artykule.

Pozwolę sobie zacząć od źródeł pomysłów do mojego ulubionego systemu RPG, czyli oczywiście „Zewu Cthulhu". Z własnego doświadczenia wiem, że wspaniałe motywy idealnie nadające się do przygód w klimatach lovecraftowskich można znaleźć w utworach angielskiego pisarza Conan Doyle'a, twórcy znanego chyba wszystkim detektywa Sherlocka Holmesa. Niesamowite przestępstwa opisane w opowiadaniach kryminalnych tego autora wręcz proszą się o dodanie elementu nadnaturalnego do i tak już niesamowitego zajścia. Nic nie stoi również na przeszkodzie, aby rozwiązanie zbrodni było jak najbardziej normalne - w końcu nawet w „Zewie Cthulhu" nie wszystko musi się wiązać z mackowatymi stworami. Równie dobrym wyborem dla Ciebie będą



powiastki kryminalne pióra Edgara Alana Poe, takie jak choćby znakomite „Morderstwo przy Rue Morgue".

Jeśli chodzi o wszelkiego rodzaju systemy cyberpunkowe, za wyjątkowo wartościowe dla MG oraz graczy bawiących się w nie uważam dwa wspaniałe filmy wyreżyserowane przez Jean-Pierre Jeuneta, a mianowicie „Delicatessen" oraz „Miasto zaginionych dzieci". Co prawda, żaden z tych obrazów nie ma bezpośrednio nic wspólnego z prądem cyberpunkowym, jednakże zaprezentowany w nich dekadencki, dziwno-brzydki klimat jak ulał pasuje do przytłoczonych techniką światów. Na marginesie - fabuła, a konkretnie motyw głodu globalnego, w „Delicatessen" znakomicie nadaje się jako tło dla wspaniałej kampanii w nastroju „doom", której Twoi gracze nigdy nie zapomną.

Pozostaje jeszcze przez chwilę w temacie filmów, chciałbym polecić dwa

Dark Eden

„Dark Eden" to już trzecia kolekcjonerska gra karciana firmy Target Games AB, jaka ukazała się w wersji polskojęzycznej. Pierwsza z nich to niezbyt udany moim zdaniem, aczkolwiek szalenie popularny „Doom Trooper", druga natomiast to „Kult" - gra o niepowtarzalnym nastroju i wspaniałej szacie graficznej. Biorąc pod uwagę, że autorzy obu karcianek to ci sami ludzie, łatwo wyciągnąć wniosek na podstawie dwóch wcześniejszych produktów, że potrafią tworzyć zarówno knoty, jak i dobre gry. „Dark Eden" swą tematyką nawiązuje do świata „Doom Troopera", stąd nie oczekiwałem zbytniej rewelacji, czas jednak pokazał, jak bardzo się myliłem.

Historia „Dark Edenu", a w zasadzie jej początek, jest identyczny jak w „Doom Trooperze". Wielkie korporacje prowadzące politykę intensywnej eksploracji doprowadziły do całkowitego wyniszczenia środowiska naturalnego Ziemi. Na naszej planecie zaczęły się pojawiać nieznane dotąd choroby i mutacje. Ludzi dotkniętych nieszczęściem zarazy izolowano, jednakże w pewnym momencie przestało to wystarczać. Zarząd korporacji uznał, że życie na Ziemi nie jest już możliwe i ewakuował się wraz z tysiącami ludzi, których uznano za potrzebnych. Oni to założyli kolonie na planetach Układu Słonecznego. Resztę ludzkości pozostawiono na śmierć, lecz oni przeżyli wbrew wszelkiej nadziei. Zmutowani, zmienieni genetycznie, przetrwali łącząc się w barbarzyńskie plemiona. Kiedy na Ziemi obudziło się zło w postaci Legionu Ciemności, wówczas Bractwo ponownie zwróciło wzrok na ojczystą planetę i widząc zasze w niej przemiany, nazwało ją - Mrocznym Rajem.

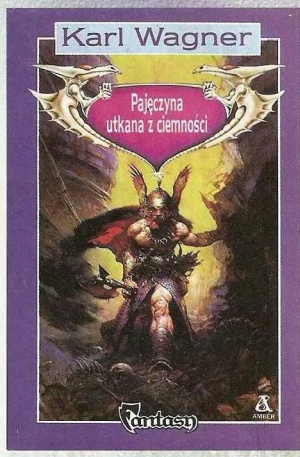
O ile historia tej gry oraz „Doom Troopera" jest wspólna, poza nią (na szczęście) są już same różnice. Przede wszystkim celem zabawy nie jest tu wytłuczenie jak największej liczby wojowników przeciwnika na polu walki. W „Dark Edenie" punkty zwycięstwa zdobywane są poprzez zajmowanie terenów przeciwnika. Pod tym względem gra przypomina nieco skrzyżowanie planszowej strategii z „Sim City" (tak, tak). W dużym uproszczeniu wszystko polega na rozbudowie wioski wokół karty swego przywódcy, zdobywaniu surowców, bronieniu osady oraz nękaniu najazdami osady przeciwnika. Oczywiście, nie jest to tak proste jak by się mogło wydawać - w grze występuje tak wiele zależności, atutów zmieniających nagle sytuację, że niemożliwym byłoby wymienienie wszystkich możliwych sytuacji.

Przed przystąpieniem do rozgrywki należy podjąć decyzję, jakim plemieniem będziesz kierował. Tu należy wspomnieć, że w „Dark Edenie" nie ma ograniczeń dotyczących tego, kto z kim może walczyć, jak to miało miejsce w „Doom Trooperze". Wracając do plemion, możesz zostać przywódcą Synów Rasputina - wiecznie wydobywający węgiel, dostarczający energię do swych licznych fabryk, ekspansywni, nie dbają o i tak bardzo zanieczyszczone środowisko Ziemi; Templariusze - zmutowani ludzie, uważający się za prawowitych władców mrocznego raju, tworzą Kościół Porzuconych Dzieci Matki Ziemi; Luterańska Triada - ich noworodki poddawane są tuż po urodzeniu operacji, w wyniku której zanikają usta oraz nos, a powietrze i pokarm pobierane są przez specjalny przyrząd instalowany na karku, posiadają zdolności telepatyczne; Horda Półksiężyca - wieczni wędrowcy, podróżujący za głosem swych proroków; Legion Ciemności - siły zła, które rozpleniły

znakomite obrazy, które pewni zobaczyć absolutnie wszyscy maniacy „AD&D". Pierwszy z nich to „Legenda" - wspaniała baśń utrzymana w nastrojach fantasy, której główny wątek osnuty wokół śmierci legendarnego zwierzęcia i wiążących się z tym konsekwencji nadaje się znakomicie na przygodę lub nawet większą kampanię. Drugi z filmów to „Willow", który w moim mniemaniu do dziś pozostaje najlepszym filmem kanonu fantasy i powinien go obejrzeć każdy, chociażby ze względu na klimat. Poza tym jeśli chodzi o „AD&D", zawsze uważałem, że niewyczerpaną wprost kopalnią pomysłów na scenariusze są „Conany", na które tak wielu miłośników fantasy kręci nosem. Krótkie opowiadania o muskularnym Cymmeryjczyku bardzo łatwo przerobić z niewielkimi zmianami na bardzo fajne przygódki jednorazowe. Warto zauważyć, że przeważnie w historiach tych zawarty jest od razu „haczyk", którym można wciągnąć graczy w intrygę, z czym tak wielu Mistrzów miewa problemy. Jako najlepszych autorów historii o „Conanie" polecam R.E.Howarda, L.Sprague de Campa, L. Cartera oraz R. Jordana, pozostali to w większości niegodni uwagi wyrobnicy. Doskonałym materiałem na przygody są również książki Karla Wagnera z serii „Kane". Warto także zwrócić uwagę na tetralogię „Runestaff" autorstwa Michaela Moorcooka. Nigdzie indziej nie znajdziesz dziwniejszych magicznych i nie tylko magicznych przedmiotów, które pomimo swej odmienności zadziwiająco dobrze dopasowują się do światów fantasy.

Tym, którzy do normalnego fantasy lubią dorzucać szczyptę science fiction, polecam powieść „Trudno być bogiem" Arkadija i Borysa Strugackich, opowiadająca dzieje kosmonauty z XXI wieku, który trafił na planetę o stopniu rozwoju porównywalnym do naszego średniowecza. Dzieło to świetnie oddaje szok kulturowy wynikający z zetknięcia się cywilizacji rozwiniętej z dopiero raczkującą - coś, o czym mistrzowie gry często zapominają przy mieszaniu konwencji. Problem ten znakomicie przedstawiono również w jednym z odcinków serialu „Czynnik PSI", w którym w tajemniczy sposób do naszych czasów przeniósł się mężczyzna z siedemnastego wieku. Jako lekturę dodatkową tyczącą się mieszania SF oraz fantasy polecam trylogię „Miecz mroków" M. Weiss i T. Hickman, pierwszą część „Świata czarownic" Andre Norton oraz klasykę nie do zdarcia, czyli „Jankesa na dworze króla Artura" Marka Twaina.

Jeżeli preferujesz rolpleje bazujące na pomysłach z kultowego już serialu „Z archiwum X", takie jak chociażby „Conspiracy X", czy „GURPS: Black Ops", bezwarunkowo powinieneś przerobić książki Ericha von Danikena, który to pan z uporem maniaka dopatrywał się w nieomalże każdej dziedzinie życia działalności kosmitów. Jeżeli brakuje Ci pomysłów na tajemnicze organizacje, wystarczy sięgnąć po trylogię „Iluminatus" autorstwa panów Roberta Shae i Roberta Anton Wilsona. Jeszcze w żadnej książce nie spotkałem tak wielu sekt, środowisk agend, czy na wpół legalnych organizacji, z których każda była tak zakamuflowana, że do samego końca nie było wiadomo, kto stał po czyjej stronie. Materiał na „X-Filesowe" przygody można także znaleźć w serialu „Mroczne niebo" emitowanym na jednej z prywatnych polskich telewizji.



Liczę na to, że udało mi się Ciebie przekonać, że coś takiego jak „brak pomysłów" po prostu nie ma prawa zaistnieć i że wszędzie pełno jest materiałów, zarówno w filmach jak i literaturze, czekających na wykorzystanie. Te kilka przykładów, które podałem powyżej, to zaledwie kropelka w morzu. Jestem pewien, że bez większych problemów będziesz w stanie znaleźć potrzebne natchnienie w kinie czy w bibliotece. Pamiętaj, że źródło, z którego zaczerpniesz pomysły, wcale nie musi być połączone z fantastyką czy fantasy, częstokroć lepiej jest skorzystać ze zwykłych filmów sensacyjnych bądź literatury „pulp", ale to już temat na zupełnie inny artykuł...

Michał Nowakowski

się na Ziemi, podstępem podbijają kolejne plemiona w nadziei zdobycia kontroli nad mrocznym rajem; Megakorporacje - przedstawicielstwo korporacji, które niegdyś opuściły Ziemię, nikt nie zna celu ich obecności w Mrocznym Raju; Bractwo - misja interplanetarnego kościoła, której celem jest waka z Legionem Ciemności.

Jak już wspominałem, sama rozgrywka polega na rozbudowie oraz zdobywaniu terenów przeciwnika. Poszerzanie granic Twojej osady musi się odbywać z namysłem, gdyż na początku nie stać Ciebie na budowę dużej ilości budynków. Według własnego uznania postawisz tawerny wzmacniające morale wojowników, stajnie pozwalające na trenowanie jazdy, czy pola uprawne dostarczające żywności dla Twojej osady. Wszystkie miejsca dostarczają lub rzadziej pobierają jakąś ilość zasobów naturalnych. Mogą to być: złoto, żywność, surowce bądź paliwo. Ich wydobycie oraz zużycie jest co rundę bilansowane i ma istotny wpływ na przebieg gry.

Skoro zwycięstwo osiąga się poprzez zdobywanie terenów wroga, logicznym byłoby posiadanie jakowejś armii. Wojska w „Dark Edenie" dzieli się na te wyczekujące na pogranicza czyli będące w defensywie oraz na oddziały ofensywne, których celem jest nękanie pogranicza przeciwnika oraz najeźdźcze nie jego osady. Walka odbywa się w prosty sposób, najpierw wyznaczana jest taktyka, przeważnie zależna od rodzaju wojsk, może być to uderzenie lądowe, powietrzne lub morskie. Następnie porównywane są wartości bojowe jednostek, zwycięża ta o wyższym współczynniku, a w przypadku remisu nie dzieje się nic. Identycznie procedura wygląda w przypadku najazdu na teren, z tą różnicą, że wartość bojową porównuje się z wartością miejsca, która oznacza zdolność do walki pracowników lub mieszkańców. Wartość miejsca jest przeliczana po jego zdobyciu na punkty zwycięstwa, których trzeba zebrać pięćdziesiąt. Ot, cała fiozofia.

Nie mam większych zastrzeżeń jeśli chodzi o stronę graficzną „Dark Edena", większość ilustracji wykonano na przyzwoitym poziomie, przy czym graficzki miejsc wyglądają troszkę za bardzo na rysunki architekta niż na dzieło artysty, ale ma to swój klimat. Niestety, klimatu tego braknie moim zdaniem pozostałym obrazkom, które co prawda są staranne i miłe dla oka, ale nie posiadają „tego czegoś".

Stronie edytorskiej gry trudno coś zarzucić. Osobiście nie zauważyłem żadnych błędów językowych (choć nie widziałem wszystkich kart). Poza tym jakość kart w porównaniu z „Doom Trooperem" oraz „Kultem" wypada nienajgorzej, choć bledniе z kolei przy ostrości kolorów i wysokiej jakości tektury kart z polskiego „Shadowruna TCG".

„Dark Eden" to znak, że w Polsce zaczynają się pojawiać coraz lepsze karcianki. Bez wątpienia tytuł ten to najlepsza obok „Shadowruna TCG" kolekcjonerska gra karciana w języku polskim, choć biorąc pod uwagę tematykę - „Dark Eden" skupiający się na strategii, a „Shadowrun" na szybkiej, emocjonującej akcji - obie gry nie są w stanie sobie zagrozić i każda z nich jest najlepsza w swej kategorii. Jeśli szukasz karcianej strategii na wysokim poziomie, oferującą dużą możliwość działań, jednocześnie odznaczającą się prostymi regułami - „Dark Eden" Cię nie zawiedzie.

Jezekal „Badass"
(Michał Nowakowski)

PS. Dziękuję Wydawnictwu MAG za udostępnienie materiałów do artykułu. Wydawnictwo MAG jest oficjalnym dystrybutorem i polskim wydawcą „Dark Eden". Wszystkie prawa zastrzeżone.

System: „Dark Eden"
Rodzaj gry: karcianka
Wydawca: Target Games AB **Polski wydawca:** Wydawnictwo MAG
CENY: „Dark Eden" zestaw podstawowy (60 kart) - 28 zł „Dark Eden" zestaw dodatkowy (15 kart) - 9zł
OCENA: **Grywalność:** 8,5/10 **Przejrzystość zasad:** 9,5/10 **Jakość wydania:** 6/10 **Ogółem:** 8/10

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ

Sega Saturn, 2 joypady, gra Virtua Fighter. Cena 500 zł lub wymienię na Sony PlayStation. **Marcin Różga, ul. Targowa 30, 95-200 Pabianice, tel. 155586.**

Gry: Earth 2140 (wersja niemiecka), Mechwarrior 2, Destruction Derby 2, Scorched Planet, SU-27 Flanker, XS (polska wersja językowa) na inne lub sprzedam. **Przemysław Kędzierski, ul. Konstytucji 3-go Maja 486/9, 72-600 Świnoujście, tel. 3214986.**

Gry na PSX NTSC i PAL (posiadam 34 gry) między innymi: Test Drive 4, Wing Over, Warcraft, Tomb Raider 2, Duke Nukem 3D. **Wiktor Pobiedzimski, ul. Gawronia 27, 85-430 Bydgoszcz, tel. 0602688967.**

Sega Saturn na Sony PlayStation lub sprzedam za 600 zł. Sprzedam też gry: Tomb Raider i Bugtoo po 170 zł każda. **Mirosław Michniewicz, ul. Noskowskiego 6/168, 58-506 Jelenia Góra, tel. 7671273.**

13 płyt CD demo na grę Need For Speed lub na inną. **Marek Zakrzewski, os. Rusa 12/93, 61-245 Poznań, tel. (061) 8769762.**

Pisma komputerowe: Top Secret, Gambler, Bajtek na ŚGK: 2, 3/97, 2/95, 9/96, a także wymienię się grami na Amigę 500. **Łukasz Węgrzynek, ul. Leszczynowa 17/7, 59-300 Lubin, tel. (076) 8447917.**

Grę Larry 1 na Cywilization 1 lub na Monkey Island 1 bądź 2. **Martin Jagodziński, , ul. Powstańcza, 61-546 Poznań.**

Game Boy z dwiema grami: Metroid 2 i Fifa '97 na PSX (może być bez gier) nie więcej niż dwuletnią. Mogę ewentualnie dopłacić do 100 zł. **Szymon Pawłowski, ul. Krucza 50/43, 59-300 Lubin, tel. (071) 8424472.**

Rocznik CD Action (gazety z płytami) na gry na PlayStation. **Andrzej Kwaśniewski, ul. Mickiewicza 8/4, 41-902 Bytom, (e-mail: pismak@polbox.com).**

PlayStation, memory card, gry: Red Alert, Tomb Raider 2, MDK, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Final Fantasy 7, Rapid Racer i inne na Nintendo 64 z osprzętem. **Adam Piechaczek, ul. 1000-lecia 20/1, 44-300 Wodzisław Śląski, tel. (036) 4556537.**

Oryginalne gry na PC: Sołtys, 7 Dni i Nocy, Teenagent na gry: Franko, Theme Park, Liga Polska Manager '97 lub inne. **Łukasz Godyń, ul. Podwale 10, 32-050 Skawina, tel. 0601417038.**

Gry na Sega Saturn: Sega Rally, Virtualon oraz Fighting Vipers na inne. **Konrad Tomaniak, ul. Rybnicka 31, 52-016 Wrocław, tel. (071) 3416793.**

Game Boy z grami: Kung-Fu Master, Double Dragon 2, Fifa Soccer '96, Tetris, Crazy Castle 2, Killer Instinkt na PSX z jedną grą. **Adam Wiśniewski, ul. Ogrodowa 123b, 55-216 Domaniów.**

Commodore 64, 2 joysticki, magnetofon, zasilacz, kasety, okablowanie na drukarkę 9 igłową lub sprzedam za 100 zł. **Jakub Górka, Trześń 97, 36-147 Niwiska, tel. 2271868 (po 15:00).**

Grę Final Fantasy 7 na Resident Evil 2 lub sprzedam za 165 zł oraz grę Pandemonium 2 (PSX) na jakąkolwiek inną. Najlepiej na: Fighting Force, Broken Sword 2) lub sprzedam za 155 zł. **Przemysław Maćkowiak, ul. 1-go Maja 32, 63-800 Gostyń, tel. (065) 5722532.**

Gry na Amigę 500+. Aby otrzymać spis przyślij dyskietkę. **Marcin Tchórznicki, Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-470 Szczecin.**

Sony PlayStation, 2 joypady, memory card, 7 najnowszych gier oraz PC 486 DX2?66 MHz, 8 MB RAM, HDD 1GB, CD ROM na PC Pentium 100 z minimum 8 MB RAM. **Przemysław Lewandowski, ul. 3-go Maja 52/8, 62-500 Konin, tel. (063) 429281 (po 16:00).**

Pegasus IQ 502, 2 gry, dodatkowy osprzęt oraz Game Boy Pocket z grą + dopłata i Top Secret na PSX z jedną grą. **Michał Bała, ul. Kalinowa 33/8, 41-208 Sosnowiec, tel. (032) 2992294 (po 17:00).**

Amiga 500+, zasilacz, 2 joysticki, mysz, ok. 150 dyskietek, gry, pokrywa, filtr, kasety VBS, literatura na PC Pentium lub sprzedam (cena do uzgodnienia). **Marek Sokoliński, ul. Słowackiego 14/6, 41-800 Zabrze, tel. 2760841.**

Nintendo 64, gra Mario 64, 2 joypady na Diamond Monster 3D. **Jarosław Uliczny, ul. Czarnieckiego 6, 64-920 Piła, 2124948.**

Gry na PSX (PAL): Fighting Force, Tenka, Disruptor, Command & Conquer na Soul Blade, Street Fighter Alpha 2, Die Hard Trilogy, Mortal Kombat Trilogy, Resident Evil, Crash Bandicoot lub inne. **Damian Brandys, ul. 2-go Lutego 5/1, 66-440 Skwierzyna.**

Gry do Game Boy'a: World Cup, Toy Story, Jungle Book na Zelde, Worms, Mortal Kombat lub inne. Proszę o kontakt telefoniczny tylko z Warszawy i Łomianek. **Paweł Nawrocki, ul. Okrężna 4a, 05-092 Łomianki, tel. 7510415 (po 17:00).**

Game Boy z grą Wario Land na grę na PSX, np.: Tekken 2, Porsche Challenge, Tenka, NBA '97, Alien Trilogy lub sprzedam za 130 zł. **Paweł Rybak, ul. Zamoyskiego 10/11, 22-400 Zamość, tel. (084) 6273543.**

Gry na Amigę 500. **Mieczysław Hrabia, ul. Kiedrzyńska 128/56, 42-215 Częstochowa, tel. (034) 251840 (po 19:00).**

Wymienię Nintendo 64 (na gwarancji), 2 joypady, trzy gry na Sony PSX z grami. **Krzysztof Paruzel, ul. Józefa 11, 45-625 Opole, tel. (077) 563733.**

SNES i 7 gier na PSX z jedną grą lub sprzedam za cenę 650 zł. **Filip Hofman, ul. Września 4, 62-020 Swarzędz, tel. 8172020.**

Super Nintendo, 5 gier oraz Nintendo z 5 grami na PSX lub sprzedam całość za 700 zł. **Artur Ciesielski, ul. Obornicka 9c/14, 64-500 Szamotuły, tel. 2925993 (po 17:00).**

Sega Mega Drive, 3 gry na monitor kolorowy SVGA. Możliwość dopłaty lub sprzedam za 250 zł. **Sebastian Nawrot, ul. Piłsudskiego 49/21, 64-600 Oborniki Wielkopolskie, tel. (061) 2962628.**

KUPIĘ

Gry na PC za rozsądną cenę: Ocean Traders i Elite 2 - Frontier. **Bogdan Białek, ul. Jantarowa 15a, 84-230 Rumia.**

Gry: Baldies i Sango Fighter za 20 zł/szt. **Piotr Wójcik, ul. Bajkowa 12, 96-100 Skierniewice.**

Oryginalne gry: Pirates Gold, Mortal Kombat 2, High Seas Trader, Sensible World of Soccer oraz inne na A 600. Oferty proszę nadsyłać razem z ceną. **Maciek Lis, ul. Dziewińska 9b/16, 87-800 Włocławek.**

HDD i CD ROM do 140 zł (razem lub oddzielnie) oraz wszelkie książki i magazyny dotyczące Amigi. **Cezary Mańkowski, ul. Sobieskiego 47a/7, 14-200 Iława, tel. (088) 483891.**

Rulebook do Warhammera: The Game of Fantasy Battles w przekładzie polskim. Dam 20 zł za oryginał lub 15 zł za ksero. **Jakub Kowalczyk, ul. Lelewela 17, 05-480 Karczew, tel. (022) 7809780.**

Kupię lub wymienię grę Space Hulk na Amigę. Nawiążę kontakt z posiadaczami Game Boy'a, w celu wymiany gier (tylko Szczecin). **Mariusz Poszwa, ul. Romera 69/5, 71-246 Szczecin, tel. (091) 4392925.**

Gry na PC: Ravenloft: Strahd's Possesion oraz Stone Prophet za 40 zł każda, a także Magic Candle 1 i 2 za 30 zł. Ewentualnie wymienię na inne. 100% odpowiedzi na każdy list. **Łukasz Sobota, ul. K. Napierskiego 16, 43-502 Czechowice-Dziedzice.**

Commodore 64. Oferty z opisem osprzętu i cenę + koperta i znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. Cena do 200 zł. **Michał Piątkowski, ul. Przedborska 27, 26-330 Żarnów.**

Gry na Amigę: Powerdrive, Deuteros, Pizza Tycoon, Dune II, The Clue, Imperium Terranium. Ceny do uzgodnienia. **Jakub Kołodziej, ul. Krasińskiego 4/15, 33-100 Tarnów, tel. (014) 224321.**

Grę Championship Manager '93 na A 500 za rozsądną cenę. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi w celu wymiany gier i porad. Mile widziana koperta i znaczek zwrotny. **Piotr Stechnij, ul. Klonowa 6, 66-500 Strzelce Krajeńskie, tel. 7632987.**

Grę Machiavelli oraz monitor SVGA kolorowy 15". Cena do 500 zł. **Tomasz Andruszkiewicz, ul. Brzozowskiego 12/8, 71-261 Szczecin. (e-mail: tomasik1@hotmail.com).**

Dyski startowe do Windows 3.1 Cena 5 zł. Sprzedam archiwalne numery Secret Service. **Marcin Talarek, ul. Monte Cassino 2/2, 72-600 Świnoujście, tel. (097) 3211899.**

Gry na PC: Ultima, Heroes Might & Magic, Arcanoid, Helmall 2, Flashback, Fields of Glory. Ceny do uzgodnienia. **Dominik Śliwa, ul. Westerplatte 17/42, 33-100 Tarnów, tel. 231914.**

Opis gry Gun Ship 2000 do Amigi 500. **Jarek Skóra, ul. Krakowska 3c/33, 41-253 Czeladź-Piaski.**

Pilnie! Oryginalne gry na dyskietkach 3,5" (PC 386/486) za rozsądną cenę. Najbardziej poszukuje: Goblin 3 oraz UFO i UFO 2 (X-COM), a także Primal Rage. **Maciej Badowski, ul. Sienkiewicza 7/14, 87-400 Golub-Dobrzyń, tel. 6832875.**

Konsolę Sega Saturn z joypadem, 2 joysticki, 2 gry. Cena do 500 zł. **Dawid Baranowski, ul. Katowicka 8/2, 43-200 Pszczyna.**

Grę na PSX Need For Speed za 40 zł lub wymienię za Battle Arena Toshinden. Sprzedam grę Excalibur 2555 AD za 170 zł. **Michał Semrau, ul. 19-go Stycznia 22a/3, 64-820 Szamocin.**

Grę Pirates Gold. Cena do 50 zł. **Marcin Sawicki, ul. Łowicka 36, 22-100 Chełm, tel. (082) 5630340.**

Twardy dysk do Amigi 600 (cena do 300 zł) oraz rozszerzenie pamięci do 2 MB. **Jarek Presch, ul. Rejtana 7, 37-600 Lubaczów, tel. (016) 6321559.**

Gry i programy na Atari 520 ST. Literatura mile widziana. Cena do uzgodnienia. **Maciej Bury, 63-305 Broniszewice 71, tel. 0627418483.**

Wewnętrzną lub zewnętrzną stację do Amigi 600 w cenie do 70 zł. Sprzedam sampler SAN-5 z mikrofonem (nowy) za 38 zł, grę Skaut Kwatermaster lub zamienię na stację za dopłatą. **Krzysztof Korzuch, ul. Dworcowa 15, 89-530 Śliwice.**

CD ROM do Amigi 600. Cena ok. 200 zł. **Mirosław Marcinkowski, ul. Ludwisarska 1, 64-920 Piła, tel. 2126530.**

Kupię lub wymienię się kartami Dark Eden (500 sztuk), Doom Trooper (1500 sztuk). **Michał Gmitrasiuk, ul. Kostromska 45/7, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. (044) 6481837 (po 19:00).**

Gry na Nintendo 64. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. (061) 2921610 (po 15:00).**

Gry na PC CD: Pandora Directive, Daedalus Encounter, Phantasmagoria, Zork Nemesis. **Ireneusz Góralski, ul. Na Ostatnim Groszu 50/6, 54-207 Wrocław, tel. (071) 510652.**

Gry na Amigę 500: Cywilization, Colorado i Dune. Cena do uzgodnienia. **Marcin Grabowski, Pisarzowice 294, 59-800 Lubań, tel. (075) 7223870.**

RÓŻNE

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC w celu wymiany gier i tricków. Maciek Dobrowolski, ul. Różana 18, 05-805 Otrębusy, tel. (090) 211644. Nawiążę kontakt z posiadaczami PC. Interesują mnie gry (3Dfx), programowanie i grafika. **Łukasz Miśkiewicz, ul. Okulickiego 4/4, 37-450 Stalowa Wola.**

Chciałbym stworzyć klub miłośników gier. Jeżeli masz jakieś ciekawe pomysły lub chcesz po prostu być z nami to napisz. Liczę na Was. Duke z Wami. **Tomasz Poczatenko, ul. Grabowa 5/78, 85-601 Bydgoszcz.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli Sony PlayStation w celu wymiany i sprzedaży gier (PAL/NTSC). **Radosław Łysek, ul. Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. (071) 3841619.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Commodore 64 (ze stacją dyskiw) w celu wymiany lub zakupu gier. **Maciej Niewiński, ul. Kilińskiego 47a/12, 82-300 Elbląg, tel. (055) 2335751.**

Amigowy korespondencyjny klub graczy komputerowych zaprasza wszystkich, którzy Amigi nie tylko do pracy. **Przemysław Bednarek, ul. Sobieskiego 7/3, 62-200 Gniezno, tel. (061) 4250663 (po 17:00).**

Nawiążę kontakt z posiadaczem Segi Master System w celu wymiany gier lub sprzedam tą konsolę, 3 gry, joypad, zasilacz, okablowanie za 50 zł. Najlepiej Poznań i okolice. **Łukasz Uzar, os. Kościuszkowców 35/26, 62-020 Swarzędz.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC 286 EGA lub podobnego sprzętu w celu wymiany gier, doświadczeń, itp. **Przemek Boniecki, ul. Kościuszki 13, 88-230 Piotrków Kujawski, tel. (054) 645545.**

Nawiążę kontakt z graczami w grę Doom Trooper w celu wymiany, kupna i sprzedaży kart. Znaczek zwrotny = katalog kart. Przy sprzedaży proszę o katalog z opisem i ceną kart. **Kamil Oskroba, ul. Asłanowicza 21/5, 08-110 Siedlce, tel. (025) 39977.**

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Poszukuję ludzi, którzy posiadają Atari 65 XE. Mogę wymieniać się grami lub programami. **Tomek Gosk, ul. Kamińskiego 22a/32, 03-130 Warszawa, tel. (022) 6767232 (po 16:00).**

Nawiążę kontakt z użytkownikami Amigi (głównie z graczami) w celu założenia klubu Amiga Play. Możliwość organizowania zjazdów. 100% odpowiedzi. **Jan Kuczyński, ul. Bukowska 1/6, 62-062 Strykowo, tel. (061) 8134708.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Nintendo 64 w celu wymiany gier. Sprzedam słuchawki bezprzewodowe o zasięgu 100 m. Lub wymienię na grę do N 64. **Paweł Kwieciński, Al. 1-go Maja 5/36, 62-510 Konin, tel. (063) 437035.**

Sprzedam Armię do gry Warhammer 40000 w całości lub na sztuki (wszystkie pomalowane). Ceny do uzgodnienia. **Jędrek Truczyński, ul. Chotomińska 23, 61-311 Poznań, tel. (061) 8798246.**

Zakładam klub fanów gier PC oraz Pameli Anderson. Wymiana gier, doświadczeń i materiałów. Mile widziany znaczek zwrotny. Dyskietka = wpisowe. **Marcin Celmer, ul. Pogodna 3/119, 87-816 Włocławek, tel. (054) 361034.**

Nowy klub użytkowników komputera PC Więcej informacji uzyskasz wysyłając znaczek i kopertę zwrotną. 100% odpowiedzi. **Sławomir Gwizdała, Gołąbek, 89-511 Cekcyn.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli Nintendo 64 w celu wymiany, kupna lub sprzedaży gier. **Krzysztof Paruzel, ul. Józefa 11, 45-625 Opole, tel (077) 563733.**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC w celu wymiany gier i doświadczeń. **Andrzej Juś, ul. Nowowiejskiego 3/7, 61-731 Poznań, tel. (061) 8522206 (17:00 - 22:00).**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi w celu wymiany doświadczeń. Znaczek i koperta zwrotna to 100% odpowiedzi. **Przemysław Niemiec, ul. Pułaskiego 70a/2, 42-300 Myszków.**

Klub PC Kuczek robi nabór nowych członków. Jeżeli tylko posiadasz PC i chcesz należeć do klubu - napisz. Dla pierwszych trzech nowych członków niespodzianka. **Mariusz Kukawski, ul. Zielna 30, 74-320 Barlinek, tel. (095) 7461432.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PSX (PAL/NTSC) w celu wymiany i kupna gier. Z Siedlec. **Łukasz Ługowski, ul. Chmielna 8, 08-110 Siedlce, tel. (025) 435375.**

Nawiążę kontakt z fanami Diablo, Heroes Might & Magic, a także z klubami miłośników różnych gier. Mile widziane materiały. **Marcin Jędrzejczyk, 97-216 Dzielnica 2.**

Poszukuję kompletnej listy ciosów do Tekken 2 i Tobal 2. Sprzedam lub wymienię Tomb Raider 2 (PSX PAL/NTSC). Za listę zapłacę. **Rafał Chodorowski, ul. Lipowa 19e/6, 62-100 Wągrowiec, tel. (067) 2620968 (po 21:00).**

Sprzedam czyste dyskietki 5,25" BASF (10 sztuk) do Commodore/Amigi (nieużywane) za 8 zł oraz oryginalną grę na Commodore 64 (na dyskietce) Ice Hockey za 5 zł. Razem 11 zł. **Michał Szuster ul. E. Bulgi 2b/10, 32-510 Jaworzno.**

Sprzedam talię Doom Trooper wartą 300 zł (150 kart). Wymienię się też grami na 386. **Jarek Hendrykowski, ul. Bajana 46/1, 54-129 Wrocław, tel. (071) 517865.**

Sprzedam grę karcianą Magic: The Gathering - Portal wraz z jednym boosterem w cenie 30 zł. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. (089) 5420521.**

Tanio sprzedam komiksy TM-Semic: Spiderman, Batman, Punisher oraz wiele innych lub też wymienię na SS, ŚGK, TS, GK, Gambler. **Paweł Baniewski, ul. Mickiewicza 14a/1, 66-470 Kostrzyn n/O.**

Warhammer z trzema dodatkami za 60 zł. Cena do uzgodnienia. Doom Trooper zdwoma dodatkami za 30 zł. **Jakub Wereszczyński, os. Chańskiego 4/107, 21-400 Łuków, tel. (025) 7984642 (po 15:00).**

Sprzedam Świat Gier Komputerowych 6/96, 7/96, 2/97, 9/97 po 2 zł; Gry Komputerowe 3/97, 4/97, 6/97, 10/97, 11/96, 12/96 po 1,50 zł; Secret Service 7/97, 8/97, 4/97 po 2,50 zł. **Beata Piątkowska, ul. Stawowa 43, 34-730 Mszana Dolna, tel. (018) 3311680.**

Sprzedam organy elektroniczne Sherion MC-6A (99 instrumentów, 15 rytmów, instrukcja polska i angielska). Cena 110 zł. **Wojciech Bazarnik, ul. Długa 4, 32-065 Krzeszowice.**

Sprzedam karty Star Wars (talia podstawowa - 60 kart + booster - 15 kart) w cenie 45 zł (do negocjacji). **Jacek Podgórski, ul. Bydgoska 2/1, 89-500 Tuchola, tel. (0531) 43986 (po 16:00).**

Poszukuję osoby, która odstąpi mi nieodpłatnie lub z bardzo niską cenę cały rocznik '97 Świat Gier Komputerowych, a także archiwalne numery Secret Service. Z góry bardzo dziękuję. **Fryderyk Balcerowski, ul. Kolegialna 26c/22, 09-402 Płock.**

SPRZEDAM

Amiga 600, 1 MB RAM, ok. 100 dyskietek, Disk Box, 2 myszy, joystick, zasilacz oraz kilka czasopism. Cena 340 zł. **G. Kowalczyk, os. Górnicze 3, 55-050 Sobótka.**

Amiga 600, 2 MB RAM, książki, ponad 200 dyskietek, 2 joystiki bezprzewodowe. Cena 600 zł (do uzgodnienia). **Patryka, ul. Gibalskiego 17/101, 01-190 Warszawa, tel. (022) 6369913.**

Rozszerzenie pamięci do Amigi 600 z zegarem za 70 zł. Stację do Amigi zewnętrzną, Disk Box, 150 dyskietek za 90 zł. **Łukasz Górka, ul. Okulickiego 29/2, 42-200 Częstochowa, tel. (034) 227417.**

Amiga 600 z wyposażeniem dodatkowym: rozszerzenie 1 MB i zegar, 155 dyskietek, książki i czasopisma komputerowe, 2 joystici, mysz. Cena 650 zł. **Krzysztof Sulich, ul. Limanowskiego 2/4, 78-400 Szczecinek, tel. (966)47662.**

Amiga 600, 1 MB RAM Chip, zasilacz, mysz z podkładką, joystick, kickstart 1.3/2.0, polska instrukcja obsługi, 120 dyskietek, kilka czasopism, kabel Euro i zwykły. Stan idealny (ma niecały rok). Cena ok. 650 zł - do uzgodnienia. **Paweł Szulc, ul. Limanowskiego 17, 11-200 Bartoszyce.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz, joystick, Disk Box, ok. 70 dyskietek. Cena 400 zł. **Krzysztof Ziółkowski, ul. Reymonta 12, 07-306 Brok, tel. (0217) 57130.**

Amiga 600, 2 MB RAM, HDD 20 MB, CD ROM x2, kickstart 2.1, gry i programy. Cena 350 zł. **Ryszard Tober, ul. Spółdzielcza 2/9, 87-700 Aleksandrów Kujawski.**

Amiga 1200, kable do CD ROM i HDD, oprogramowanie - 670 zł. Blizzard IV 030/50 MHz - 350 zł, monitor kolorowy - 200 zł, 16 MB EDO RAM - 150 zł, sampler stereo Digiton z oprogramowaniem - 30 zł. **Robert Matusiak, ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. (022) 8437519.**

Amiga 600, pokrywa, mysz z podkładką, 250 dyskietek, zasilacz, literatura, 2 joysticki, 2 Disk Box, Food Pedal. Cena 600 zł. **Sławomir Otrzonsek, ul. ks. Niedzieli 57/15, 41-711 Ruda Śląska 11, tel. 2757183 (przeczno ściowy).**

A 600, mysz, joystick, gry, kable, bez monitora. Cena 400 zł. **Mateusz Rutkowski, ul. Lipowa 18/80, 20-024 Lublin, tel. 7437398.**

Amiga 600 z wmontowanym kickstartem 1.3, 2 joysticki, mysz, modulator TV, emulator programowy, oprogramowanie. Cena 500 zł lub wymienię na PC SX/33, SVGA, monitor mono, HDD ok. 500 MB. **Marek Górczak, os. Lecha 124/69, 61-299 Poznań.**

Amiga 600, 2 MB RAM, 90 dyskietek, 2 myszy, podkładki, 2 joysticki, pokrywa, literatura, kabel Euro. Cena 550 zł. Stan bardzo dobry - nowa stacja dysków. **Michał Dworak, ul. Górnicza 36/20, 43-225 Wola.**

CD ROM V 2.05 oraz 1 MB Elbox do Amigi 600 za ok. 140 - 160 zł. Możliwość negocjacji. **Piotr Kamiński, ul. Sowińskiego 29/13, 60-284 Poznań.**

Amiga 600, 2 MB RAM, monitor kolorowy 1084S, 60 dyskietek, Hyperpad, mysz. Cena 500 zł. **Miłosz Żurawski, ul. Zaułek Rogozińskí 15/14, 51-116 Wrocław, tel. 3254188.**

Amiga 600 z osprzętem oraz dodatkową pamięcią, 100 dyskietek, literatura. **Krzysiek Sójka, ul. Bohaterów Września 1/38, 12-100 Szczytno, tel. 6241438 (po 14:00).**

Amiga 600, 1 MB RAM, monitor 1084ST, mysz, zasilacz, Disk Box, 76 dyskietek, filtr na monitor, listwa przeciw przepięciowa Acer. Cena 700 zł. **Jarosław Krzewicki, ul. Dzielna 27/16, 54-152 Wrocław, tel. (071) 3531091.**

Amiga 1200, 2 MB RAM, monitor Commodore 1084ST, joystick, mysz, podkładka, ponad 100 dyskietek, 2 Disk Boxy, dysk czyszczący, literatura. Cena 1000 zł. **Adam Cichy, ul. Saperów 22, 85-504 Bydgoszcz, tel. (052) 229461.**

Amiga 1200 Desktop Dynamite, HDD 170 MB, CD ROM x4, oprogramowanie, 180 dyskietek, 16 CD, joystick, literatura, monitor kolorowy 1084S. Cena 1700 zł. **Michał Spławski, ul. Chałubińskiego 5a/8, 67-100 Nowa Sól, tel. (068) 3877854.**

Amiga 1200, kickstart 3.0, zasilacz 200 W, karta turbo Blizzard 1230/50 MHz, 18 MB RAM (16 Fast), HDD 365 MB, CD ROM x4, 120 dyskietek, 5 CD, czasopisma, 2 joysticki, midi stereo. Cena 1900 zł. **Marcin Paczuła, ul. Okrężna 13/20, 41-100 Siemianowice Śląskie, tel. (032) 2286568.**

Amiga 1200, 6 MB RAM z zegarem, HDD 125 MB, 100 dyskietek, mysz, joystick. Cena 1090 zł. **Marek Święty, os. XXX-lecia 125/14, 44-286 Wodzisław Śląski, tel. (036) 4565908.**

Amiga 1200, HDD 220 MB, monitor Commodore 1084S, 2 Disk Boxy, ok. 150 dyskietek, 2 myszy, joystick, pokrywa na klawiaturę, sampler stereo 100 kHz, oprogramowanie, literatura. Cena ok. 900 zł. **Rafał Wodecki, ul. Polna 5, 44-325 Mszana, tel. 4720517.**

Amiga 1200, mysz, joystick, ok. 150 dyskietek, pokrywa, dodatkowa stacja dysków, zasilacz. Cena ok. 800 zł. Stacja dysków może być osobno. **Michał Rus, ul. Szkolna 13a/26, 41-100 Siemianowice, tel. (032) 2283061.**

Amiga 1200 Desktop Dynamite, 2 + 4 MB RAM FAST, 20 MHz, HDD 200 MB, VBS + kaseta, joystick, 80 dyskietek, literatura. Cena 1200 zł. **Tomasz Kurzeja, ul. Palisadowa 31/3, 58-316 Wałbrzych, tel. (074) 410820 (po 17:00).**

Amiga 1200 - 800 zł, HDD 420 MB - 300 zł, CD ROM x2 - 100 zł, 4 MB RAN FAST z zegarem - 150 zł, monitor Commodore 1084S - 300 zł, sampler, joystick, mysz, pokrywa - 80 zł, 300 dyskietek 50 gr./szt. **Tadeusz Majerczak, ul. Opolska 2/14, 44-335 Jastrzębie.**

Amiga 1200, 10 MB RAM, karta turbo, dodatkowa stacja dysków, 100 dyskietek, joystick, mysz, podkładka, zasilacz, pokrywa. Cena 1200 zł (do uzgodnienia). **Marcin Gattner, ul. Kasprzaka 26/5, 60-237 Poznań.**

Amiga 1200, 2 MB RAM, joypad, mysz, podkładka, okablowanie, ok. 350 dyskietek, 3 Disk Boxy oraz Sega Saturn, joypad, okablowanie, gry: Command & Conquer, Street Fighter Alpha, Panzer Dragoon 2. Sega - 750 zł, Amiga - 790 zł. **Radosław Kołodziejek, ul. Kanta 34/11, 10-687 Olsztyn, tel. (089) 5418332.**

Amiga 1200, ok. 60 dyskietek, mysz, 2 podkładki, zasilacz, literatura, Disk Box,. Cena 700 zł. **Danuta Pawłowska, ul. gen. Taczaka 6/56, 85-793 Bydgoszcz, tel. (052) 3449577 (po 17:00).**

Amiga 1200, HDD 212 MB, 250 dyskietek, 2 Disk Boxy, mysz 2 joysticki, literatura. Cena 1100 zł. **Andrzej Rozenbajger, ul. Izerska 3b/10, 59-820 Leśna.**

Amiga 1200, mysz, podkładka, 2 joysticki, Disk Box, 120 dyskietek, czasopisma. Cena 800 zł. **Łukasz Smagóra, ul. Ujejskiego 17/256, 41-207 Sosnowiec, tel. (032) 2631170.**

Amiga 500, 2,5 MB RAM, procesor 68010, CD ROM, 40 dyskietek, 2 zasilacze, 2joysticki, mysz, podkładka. Cena 1300 zł. Monitor kolorowy Philips CM-8833 II za 400 zł. **Piotr Kądziołka, ul. Rynek 3/5, 34-600 Limanowa, tel. (018) 3371105.**

Amiga 500, 1 MB RAM, ponad 100 dyskietek, mysz, podkładka, Disk Box, joystick, czasopisma, Cena 400 zł. **Łukasz Okrasa, ul. Główna 24/5, 05-802 Pruszków, tel. 7282018.**

Amiga 500, 1 MB RAM, zasilacz, modulator TV, 170 dyskietek, 2 Disk Boxy, 2 joysticki, mysz, kabel Euro, monitor 1084S (kolor i stereo). Cena 950 zł (do uzgodnienia). **Legnica, tel. 560376.**

Amiga 500, 1 MB RAM, modulator TV, VBS, 100 dyskietek, joystick, mysz, dodatkowa stacja dysków 3,5". Cena 450 zł. **Mateusz Knapik, ul. Krzywoustego 12c/6, 47-232 K-Kozle, tel. (077) 818908.**

Amiga 500, zasilacz, okablowanie, kolorowy monitor, 200 dyskietek, Disk Box, pokrywa, 2 joysticki, 2 myszy, 2 podkładki, 40 gazet. Cena 600 zł. **Adrian Huryn, ul. Mickiewicza 4a, 56-416 Twardogóra, tel. 3158896 (po 20:00).**

Amiga 500+, 1 MB RAM, 3 joysticki, 80 dyskietek, modulator, mysz i inne dodatki. Cena 400 - 450 zł (do uzgodnienia) lub zamienię na Sony PSX (z małą dopłatą). **Marcin Stamlak, ul. Wiatraczna 5/39, 08-110 Siedlce, tel. 448049 (po 16:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, pokrywa, 2 joysticki, dodatkowa stacja dysków 3,5", modulator, mysz z podkładką, ponad 200 dyskietek, literatura. Cena 450 zł (do uzgodnienia). Atari 520 STE, joystick, mysz, gry i programy. Cena 200 zł. **Tomasz Mielko, ul. Nowa 5/II/1, 56-160 Wińsko, tel. (071) 3898212.**

Amiga 500+, 2 MB RAM, HDD 100 MB, 250 dyskietek, literatura. Cena 400 zł. **Mirosław Wodziński, ul. Zagłoby 5/67, 02-495 Warszawa, tel. (022) 6621868 (po 17:00).**

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

OGŁOSZENIA DROBNE

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, zasilacz, modulator, 50 dyskietek, mysz, okablowanie. Cena 200 - 250 zł ub zamienię na konsolę z moją dopłatą. **Sebastian Bączyk, os. Powstańców Warszawy 3c/23, 61-656 Poznań, tel. (061) 8238489.**

Amiga 500, 1 MB RAM, ok. 350 dyskietek, joystick, 2 myszy, przełącznik CHIP/FAST, kabel Euro, literatura. Cena ok. 400 zł (do uzgodnienia). **Przemysław Bęś, ul. Koszykarska 60a/10, 54-134 Wrocław, tel. (071) 3538060 (po 15:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, joystick, mysz, wbudowana stacja dysków, kabel RGB, zasilacz, gry. Cena 400 zł. **Karol Wojciechowicz, ul. Hutnicza 12/4, 54-139 Wrocław, tel. (071) 3538235.**

Amiga 500, 1 mB RAM, stacja dysków, monitor Philips, 260 dyskietek, literatura. Cena 850 zł. **Dariusz Lubawy, ul. Sobieskiego 2/3a, 62-200 Gniezno, tel. 4262567.**

Amiga 500+, 1 MB RAM, przełącznik CHIP/FAST, ok. 80 dyskietek, 2 joysticki, 2 myszy, literatura, kabel RGB, zasilacz. Cena ok. 400 zł do negocjacji. **Łukasz Pietrusiewicz, ul. Roosevelta 9/6, 59-220 Legnica, tel. (076) 20948.**

Amiga 500, 1 MB RAM, zasilacz, mysz, 3 joysticki, kickstart 1.3, duża stacja, Disk Box, 200 dyskietek, literatura. Cena 650 zł. **Marek Łucki, ul. Reptowska 9/3, 41-908 Bytom 8.**

Amiga 500, 1 MB RAM, monitor kolorowy, mysz, joystick, gry: Genesia, Legion, Utopia. Cena 650 zł. **Paweł Dygnatowski, ul. Warszawska 250/101/5, 05-300 Mińsk Mazowiecki, tel. (025) 7588045.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, 36 dyskietek, podkładka pod mysz, Disk Box, podręcznik obsługi. Cena ok. 500 zł (do uzgodnienia). **Adrian Świda, Plac Konstytucji 3-go Maja 3/82, 32-300 Olkusz, tel. (035) 6435206.**

C 64, magnetofon, 2 Black Boxy, 2 joysticki, 200 gier, literatura, zasilacz. Cena 150 zł (do uzgodnienia) lub wymienię na PC 486, monitor, HDD, FDD 3,5", mysz, klawiatura, 4 MB RAM, CD ROM - z dopłatą 600 zł (do negocjacji). **Krzysztof Gorczak, ul. Skorupska 34/3, 15-048 Białystok, tel. (085) 325932 (po 19:00).**

C 64, magnetofon, kasety, 2 joysticki. Cena do 100 zł. **Krzysztof Świniarski, ul. Obornicka 15/43, 91-039 Łódź, tel. (042) 510266.**

Commodore 64, 230 gier, magnetofon, zasilacz. Cena do uzgodnienia. **Piotr Jasiński, ul. Sulechiego 4/6, 87-100 Toruń, tel. 6488307.**

Atari 65XE, 3 magnetofony, 2 joysticki, 4 kasety, klawiatura, zasilacz, książki, 2 cartridge do Pegasusa. Całość za jedyne 120 zł. **Tomasz Gosk, ul. Kamińskiego 22a/32, 03-130 Warszawa, tel. (022) 6767232 (po 16:00).**

C 64, magnetofon, stacja dysków, mysz, 2 Disk Boxy, kable, zasilacze, 2 joysticki, ok. 100 dyskietek, 10 kaset, książki, 2 Black Boxy. Cena 300 zł. **Piotr Grzesica, ul. Niedźwiady 21, 62-800 Kalisz.**

C 64, 2 cartridge, stacja dysków, 43 dyskietki, magnetofon, 18 kaset, 4 joysticki, zasilacz, okablowanie, klawiatura, literatura. Cena 350 zł. **Paweł Augustyniak, ul. Pabianicka 74/64, 93-548 Łódź.**

Sega Mega Drive, 2 joypady, gry: Toy Story, Wrestling, The Lion King, Soccer 2, Sonic 2 i 3, Eternal Champions, Boxing. Cena zestawu 380 zł. **Radek Bartkiewicz, ul. Weteranów 75, 05-250 Radzymin, tel. (022) 785951.**

C 64, magnetofon, gry, 20 kaset, joystick, pokrywa na klawiaturę, zasilacz. Cena 70 zł lub zamienię na Pegasusa z grami. **Adrian Pilarczyk, ul. B. Prusa - Dulowa 241, 32-545 Karniowice.**

Sega Saturn, 2 joypady, pistolet Predator, 5 gier, gratis trzeci pad, max 8 graczy. Tylko komplet za 1200 zł. **tel. 0627841121.**

Nintendo 64 (PAL), z grą Killer Instinct Gold. Wszystko na gwarancji. Cena 750 zł. **Paweł Dąbrowski, ul. Wołodyjowskiego 77a, 02-724 Warszawa, tel. (022) 8430970 (po 19:00).**

CD32, joypad, 5 CD. Cena 500 zł. **Artur Buczek, 38-460 Chlebna 79, poczta 38-460 Jedlicze.**

Sony PlayStation, 2 joypady, memory card, 3 gry, 7 CD demo, gratis prasa komputerowa. Cena 750 zł. **Damian Orzoł, ul. Kilińskiego 13, 57-320 Polanica, tel. (074) 681999.**

Sega Saturn, 2 joypady, 11 gier (między innymi: Resident Evil, SWS '97, NHL '97) sprzedam razem lub osobno. Cena 1500 zł komplet. **Szymon Mikeska, ul. Spacerowa 55, 44-310 Radlin, tel. (036) 4568405.**

Sega Saturn, zestaw kabli, joypad, CD demo, 2 gry. Cena ok. 670 zł. **Józef Czarnecki, ul. Leśna 121, 41-807 Zabrze 7, tel. (061) 422 622 (17:00-20:00)**

Sega Saturn, 2 joypady, gry: Sega Rally, Dragon Heart, Street Fighter Alpha 2. Cena 600 - 700 zł. **Mikołaj Guga, ul. Słoneczna 420, 32-015 Klaj, tel. 2841530.**

Sony PlayStation, memory card, joypad, 14 CD, gry: Loaded, Alien Trilogy, Soul Blade. Cena 1100 zł. Komiksy TM-Semic - 200 sztuk. **Piotr Gibaszek, ul. Piłsudskiego 8/2, 95-035 Ozorków, tel. (042) 7187024 (po 20:00).**

Sega Mega Drive, 4 cartridge, gry: Fifa '96, Ecco, Dune 2, F1-World Championship Edition. Cena 400 zł lub wymienię na Amigę 500+, 600 lub 1200. **Sebastian Karbowniczek, ul. Nauczycielska 2/15, 05-220 Zielonka, tel. 7718958.**

Sony PlayStation, 2 gry, gwarancja. Cena ok. 500 zł. Gratis 4 pisma MSP z kompaktami. **Tomasz Goszczyński, ul. Kwitnąca 8/31, 01-926 Warszawa, tel. (022) 6696188.**

CD32, klawiatura, stacja dysków 3,5", HDD 130 MB, 2 MB RAM, 4 MB FAST RAM, 120 dyskietek, 4 CD, pełna instrukcja obsługi, książki, 3 joysticki, mysz. Cena 1100 - 1400 zł. **Michał Wieczorek, ul. Łużycka 10/92, 41-902 Bytom, tel. (032) 2800960 (po 16:00).**

Nintendo 64, 2 oryginalne pady, 1 gra (dowolny wybór), gwarancja. Cena 1150 zł. **Jacek Grądzielewski, os. Stare Żegrze 183/6, 61-249 Poznań, tel. (061) 8796761.**

Game Boy z grą Wave Race i zasilaczem za 200 zł. **Wojciech Sadowski, Pl. Wolności 15/1, 57-120 Wiązów, tel. (0725) 31052.**

Sega Mega Drive II, 2 joysticki, zasilacz, kabel antenowy, gra Toy Story. Cena ok. 300 zł. Posiadam również: MK I, II, III, UMK III, Indiana Jones. Cena do uzgodnienia. **Marcin Załucki, ul. Kochanowskiego 51/28, 01-864 Warszawa, tel. (022) 6690324 (15:00 - 22:00).**

Game Boy, gry: Asterix i Obelix, WWF Raw, Super Mario Land, wiele czasopism. Cena 500 zł - bez gazet 400 zł. **Rafał Łukaszyk, ul. Wyżynna 8/92, 20-560 Lublin, tel.(081) 5267449.**

Sega Saturn, CD demo, gry: Tomb Raider, Virtua Fighter 2, NBA Action. Cena 700 zł lub zamienię na Nintendo 64. **Adam Łopusiński, ul. E. Plater 39/41, 91-762 Łódź, tel. (042) 561856.**

Sega Game Gear, gry: Collumns i Global Gladiators, 2 zasilacze, lupa, teczka. Cena 250 - 300 zł lub wymienię na PSX z wysoką dopłatą. **Mateusz Sęk, Pl. 1905 roku 2/18, 02-495 Warszawa, tel. (022) 6626817.**

Game Boy Pocket, zasilacz, gry: NFL, Toshinden, Killer Instinct, Megaman, cztery pierwsze numery X-MEN. Cena 450 zł. **Damian Dymek, ul. Kalinowa 51/71, 41-208 Sosnowiec, tel. (032) 2994019.**

CD32, 4 CD, joypad, joystick. Cena 389 zł. Sprzedam też drukarkę 9 igłową Olivetti DM-105S (oprogramowanie, polskie znaki). Cena 289 zł. **Paweł Prejsner, ul. Mickiewicza 22/31, 38-400 Krosno, tel. (013) 4325668.**

Super Nintendo, pełne okablowanie oraz dwie gry. Cena 400 zł. **Paweł Woźniczka, ul. Rynek 23/1, 44-120 Pyskowice, tel. (032) 2338375 (19:00 - 21:00).**

CD32, joypad, mysz, klawiatura, 6 CD, gry Oscar, Diggers, Brutal, Chuck Rock 2, Gloom, CD demo. Całość 450 zł lub zamiana na PC z dopłatą (min. 386 DX). **Krzysztof Lorek, ul. Równoległa 9a/1, 41-711 Ruda Śląska.**

Sony PlayStation, 3 gry, CD demo, memory card, 2 joypady, na gwarancji. Cena 900 zł. **Robert Stachowicz, ul. Helenowska 6/22, 05-804 Pruszków, tel. (022) 7286219 (po 16:00).**

Sony PSX (PAL/NTSC), memory card, 10 CD, np.: Final Fantasy, Red Alert, Tomb Raider 2, MK - Sub Zero. Cena 1500 zł lub zamiana na Nintendo 64 z 5 grami. **Jan Winiarczyk, ul. Piwna 1, 14-500 Braniewo, tel. (055) 432730.**

Amiga CDTV/500, 300 dyskietek, 2 joysticki, mysz, pilot, 4 x Disk Box, obudowa, literatura, kabel Euro i TV. Cena 600 zł (do uzgodnienia). **Sylwester Lis, ul. Zapolskiej 19, 41-300 Dąbrowa Górnicza.**

Amiga CDTV, 1 MB RAM, stacja dysków 3,5", klawiatura, interfejs, joystick, pilot, mysz, podkładka, kabel Euro, dyskietki, 5 CD, ponad 40 gazet. Cena 500 zł. **Mirosław Kruk, ul. Kowalska 23/20, 77-200 Miastko.**

Amiga CDTV, pilot, interfejs, 2 joysticki, mysz, 250 dyskietek, Disk Box, 3 CD. Cena 350 zł. Czasopisma za 120 zł (możliwość wymiany na PSX lub N 64). **Piotr Kułakowski, ul. C. Skłodowskiej 30a/75, 85-094 Bydgoszcz, tel. (052) 3411327.**

Amiga CDTV, 4 MB RAM, mysz, podkładka, CD, dyskietki, 2 joysticki, joypad, stacja dysków 3,5", CD ROM 8x, pisma komputerowe gratis. Cena 1000 zł. **Łukasz Wąsowicz, ul. Sztabu Powstańczego 70/3, 44-100 Gliwice, tel. (032) 2790977.**

Amiga CDTV, 1 MB RAM, 40 dyskietek, joystick, interfejs, literatura. Cena 400 zł. **Adrian Kotlarski, ul. Warszawska 15, 96-500 Sochaczew, tel. 602685441.**

Procesor Intel Pentium 120 za ok. 250 zł. **Łukasz Rum, ul. Łaskarza 2/32, 61-114 Poznań, tel. 0602340894.**

Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, monitor 15" kolorowy, HDD 1,7 GB, karta graficzna 4 MB, płyta ATX, CD ROM x16, akcelerator Monster 4MB, karta muzyczna SB AWE 32, klawiatura Win 95, Windows 95, programy. Cena 5000 zł. **Artur Ciupka, ul. Pasiaki 95, 43-500 Czechowice-Dziedzice, tel. 0602646632.**

Płytę główną Intel SQ 591 75 - 200 MHz za 200 zł lub zamienię na płytę do MMX z dopłatą. **Tomasz Piotr, ul. Poniatowskiego 19/39, 86-300 Grudziądz, tel. (051) 4629873.**

486 DX2/80 MHz, 4 MB RAM, SVGA SIS PCI, FDD 3,5", HDD 540 MB, płyta Opti 256 Cache VESA/PCI, Mini Tower, kontroler. Cena 1000 zł. **Michał Owczarek, ul. Krótka 1, 95-035 Ozorków, tel. (042) 7182639.**

Pentium 133, 16 MB RAM, HDD 420 MB, CD ROM x6, S3 Trio 64 V+ (1/2 MB), monitor kolorowy 14" LR NI, FDD 3,5", głośniki Encore 2 x 25 W, klawiatura, mysz, joystick, filtr. Cena 3100 zł. **Artur Czubiński, ul. J. Słowackiego 14, 62-035 Kórnik, tel. (061) 8171946 (po 14:30).**

PC 486 DX2/80 MHz, 4 MB RAM, VGA, HDD 430 MB, FDD 3,5", CD ROM x6, Mini Tower, mysz, podkładka, monitor kolorowy 14", klawiatura, oprogramowanie, czasopisma komputerowe. Do zestawu dołącze biurko komputerowe. Cena do uzgodnienia. **Piotr Szełągiewicz, ul. Lubańska 33/13, 59-900 Zgorzelec, tel. (075) 7754161.**

486 DX2/66 MHz, 16 MB RAM, HDD 420 MB, SVGA 2 MB, Sound Blaster 16, głośniki 20 W, monitor SVGA 14" LR NI kolorowy, mysz, klawiatura, Mini Tower. Cena 1500 zł (podlega negocjacji). **Michał Bańkowski, ul. Chmielowicka 22/12, 45-738 Opole, tel. 525498.**

PC 386, 4 MB RAM, HDD 40 MB, kolorowy monitor VGA, mysz, gry, dyskietki, programy. Wszystko za 1000 zł. **Michał Łubiak, ul. Słoneczna 6/13, 88-192 Piechcin.**

Hełm wirtualny VFX1 z gwarancją za 2000 zł lub zamienię na akcelerator graficzny, kartę telewizyjną i modem. **Zbigniew Pelusiński, Lubicz 5, 31-034 Kraków, tel. (012) 4221647.**

PC Optimus 486 DX4/100 MHz, 256 Cache, 8 MB RAM, FDD 3,5", HDD 450 MB, SVGA 1/2 MB VLB, mysz. Cena 1000 zł. Monitor 15" Philips 15B LR NI. Cena 800 zł. **Marcin Hejnar, ul. Chwałowicka 27d/4, 44-200 Rybnik.**

Procesor 166 MMX - 500 zł, płyta Abit TX5 - 450 zł, pamięć DIMM 32 MB - 300 zł, gwarancja, obudowa Green Super Mini Tower, Tuner TV zewnętrzny - 200 zł. **Dariusz Malich, ul. Dybowskiego 9/3, 10-718 Olsztyn, tel. 0601654460.**

PC 386 DX, 8 MB RAM, HDD 155 MB, FDD 3,5", klawiatura, mysz, monitor kolor, karta graficzna VGA, 10 dyskietek, czasopisma. Cena ok. 1300 zł. **Robert Kowieski, ul. Jesienna 9/7, 44-119 Gliwice, tel. (032) 370743.**

PC 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM, HDD 45 MB, FDD 3,5", Sound Blaster, SVGA 1 MB, monitor SVGA mono. Cena 750 zł lub zamienię na kartę turbo do Amigi 1200 z procesorem 68040. Promodule, FPU 33 MHz, 4 MB, FDD - 450 zł. **Andrzej Radomski, ul. Białobrzeska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. (022) 6581465 (po 15:00).**

PC 486 DX2/40 MHz, HDD 120 MB, 8 MB RAM. Cena ok. 550 zł. **Janusz Tyszkowski, ul. Rożdzieńskiego 98/133, 40-203 Katowice, tel. (032) 2539434.**

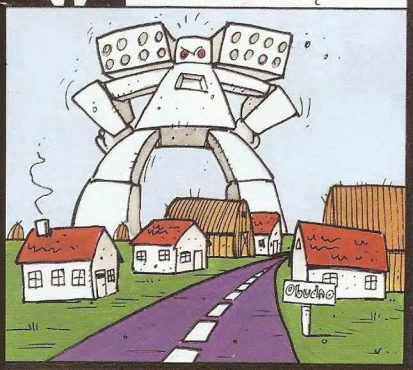
Procesor Cyrix 6x86 166+ 3,52 V za ok. 300 zł. **Marcin Dobrzyński, ul. Batalionów Chłopskich 7/6, 06-400 Ciechanów, tel. (023) 6726484.**

PC 486 DX/33 MHz, 8 MB RAM, HDD 170 MB, SVGA 1 MB, Sound Blaster Pro, FDD 3,5" i 5,25", CD ROM x2, monitor kolor 14", mysz na podczerwień, gra Retribution CD. Cena 1200 zł (do uzgodnienia). **Przemysław Jankowski, ul. Bartłomieja z Bydgoszczy 7/1, 85-796 Bydgoszcz, tel. (052) 3442276.**

PC 486 DX4/100 MHz, monitor SVGA, karta VGA, Sound Blaster, HDD 540 MB, 12 MB RAM, FDD 3,5" i 5,25", Mini Tower, klawiatura, mysz. Cena 1500 zł. **Henryk Duda, ul. Kasprzaka 44/45, 41-303 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 2643829.**

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

WITAMY W PROGRAMIE „ZAGADKI XX-EGO WIEKU I PINGWINY" 21 KWIETNIA 1997 R. OBUDNO, NIEWIELKA MIEJSCOWOŚĆ ZOSTAŁA ZAATAKOWANA PRZEZ WIELKIEGO ROBOTA. SKĄD SIĘ WZIĄŁ? DO DZIŚ POZOSTAJE TO TAJEMNICĄ...

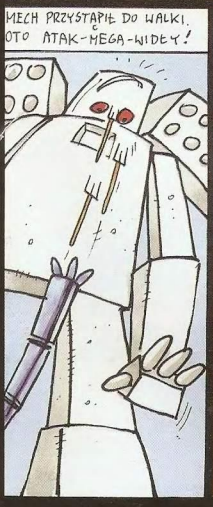


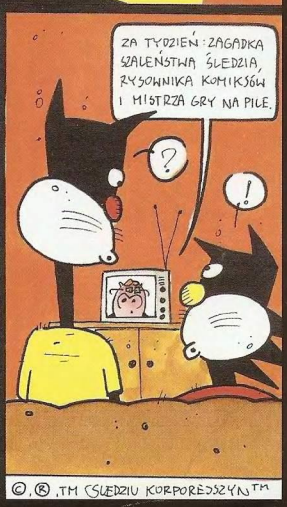
POCZĄTKOWE ZWYCIĘSTWO ROBOTA SPOWODOWANE BYŁY ELEMENTEM ZASKOCZENIA.

ŚLEDZIU 18

CHŁOPI ZATAMALI SIĘ. NA SZCZĘŚCIE BYŁ WŚRÓD NICH ZDZISIEK SZALETA, PEWNY SIEBIE ROLNIK, DOPIERO CO PO SŁUŻBIE WOJSKOWEJ.

I TAK CHŁOPI ZBUDOWALI SWOJEGO ROBOTA. NAZWALI GO MECH, BO DZIURY W JEGO KONSTRUKCJI POZAPYCHALI MCHEM.





©,®,TM ŚLEDZIU KORPOREDSZYN TM

BUGRIDERS

THE RACE OF KINGS

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

MAXIMUM FORCE™